第三波



龙与地下城

玩家手册

CORE RULEBOOK I

万方数据电子出版社出版

给入门者的一段话

首先，无论您是否已经买了这本书，或是正在翻阅这本书，我们都得恭喜您，因为您在这个领域里已经更进了一步。“纸上角色扮演游戏”一般简称为TRPG，可说是当代所有RPG的基础，而【龙与地下城】游戏更是TRPG的源头与龙头，历经数十年而不衰，更在千禧年间推出更新版（一般称为“第三版”或“d20系统”），获得全球玩家一致好评。

如果您在阅读之前并不了解TRPG，也没有接触过相关信息，那么容我们先以最简单的方式，阐述一下基本观念。首先，TRPG玩起来通常是一群玩家围坐桌边，每个人担纲扮演游戏中的英雄人物，以对话和纸笔进行冒险与战斗。其中一名玩家负责统筹所有行动与剧情，也就是“地下城主”（简称DM）。DM的角色就像是说书人兼裁判；他一方面要创造出游戏世界（或使用已经设计好的设定集），另一方面要判断其它玩家的行动结果，并描述游戏中的情境。

【龙与地下城】的游戏世界通常是拥有“剑与魔法”的奇幻世界（如“被遗忘的国度”就是相当著名的游戏世界之一）。游戏世界的整体设定称为“战役设定集”，一般只需留给DM操心。也就是说，如果您是一般玩家，当您拥有这本玩家手册之后，只要找到一名愿意带领游戏的DM，就可以享受TRPG的乐趣。如果您想要担任DM，那么除了本书之外，通常还需要一些辅助书籍和用品，包括：

- 《地下城主指南》
- 《怪物图鉴》
- 骰子组（包括四面骰、六面骰、十面骰、八面骰、十二面骰及二十面骰，十面骰最好有两个）
- 战役设定集、附加规则等书籍资料（辅助用）

我们知道，像【龙与地下城】这样历史如此悠久的游戏，并不是每一位新手都能马上消化吸收。因此，我们在出版这本书的同时，还计划另外推出精简易懂的“TRPG入门指南”，里面包含简化过的规则及相关事物，希望能让新玩家立刻就能上手，召集好友一起进行一场TRPG。如果您想进一步了解相关讯息，可透过下列网站：

龙与地下城中文站 http://www.dndfans.org

中国资料最集中的龙与地下城专题站点，国内玩家的天堂。

Ntrpg 论坛 http://www.dndrpg.net/bbs

国内网络 trpg 玩家聚集地

龙骑士城堡 http://www.cndkc.org/

收集大量基于DND、TRPG规则的冒险故事和世界背景资料，并由广大爱好者不断推出新翻译作品或原创内容。

台大 Maxwell BBS（140.112.18.32）的 TRPG 版

这是台湾联机TRPG版的中心，常有资深玩家出没，拥有台湾最丰富的 TRPG 精华区资料。

奇幻修士会网页 http://www.tds.hoolan.org/index.htm

这是本书译者的网页，有许多关于【龙与地下城】游戏的中文文章，也可以来信联络译者。

最后，祝您游戏愉快！

“奇幻修士会”译者简介

奇幻修士会（Thaumaturgic Discipline Society，简称TDS）是传说中某个神秘组织。成员们都在地下或高塔举行秘密聚会，或流窜于网络。擅长各式纸上角色扮演游戏，以及奇幻与科幻的题材，成员相关创作散见各杂志与网络媒体。

奇幻修士会《龙与地下城玩家手册》工作小组

召集人：陈舜文

组员名单（依姓名笔画）：王中宁、王安宇、李正伟、吴宜洁、丘振训、洪岳农、高伟、徐庆雯、陈务新、黄仲豪、杨伯瀚、蔡文铭、欧威扬

特别感谢：廖彬、黄声扬、James Waltner，以及所有关心我们与此书的TRPG同好

奇幻修士会作品包括：

小说翻译：《黑暗精灵三部曲》、《冰风谷三部曲》、《龙族》（部分）等。

游戏中文化：《博德之门一》、《冰风谷》、《剑湾传奇》等。

游戏手册翻译：《博德之门一》、《剑湾传奇》、《冰风谷》、《寒冬之心》、《吸血鬼：恶夜猎杀》、《博德之门二》、《巴尔王座》等。

若对 TDS 有任何建议，可联络：

奇幻修士会 E-mail：tdsman@pchome.com.tw

奇幻修士会 BBS：telnet://TDS.kkcity.com.tw

奇幻修士会网页：http://www.tds.hoolan.org

目录

人物创造入门	5
简介	7
第一章 属性	9
决定属性值	9
属性	10
改变属性值	12
第二章 种族	13
选择种族	13
种族特性	13
人类	14
矮人	15
精灵	17
侏儒	18
半精灵	20
半兽人	21
半身人	21
第三章 职业	23
职业	23
职业与等级加值	23
等级相关数值	24
职业描述	24
野蛮人	26
吟游诗人	28
牧师	31
德鲁伊	35
战士	37
武僧	39
圣武士	42
巡林客	45
游荡者	47
术士	50
法师	53
兼职人物	56
第四章 技能	59
技能概述	59
技能的作用	60
技能级数	60
使用技能	61
技能说明	65
第五章 专长	79
获得专长	79
先决条件	79
专长类型	79
专长说明	81
第六章 背景描述	91
阵营	91
宗教信仰	94
外表特征	96
外貌、人格与身世	97
自订人物	98
第七章 装备	99
装备人物	99
金钱与财富	100
贩卖物品	100
武器	100
防具	108
商品与服务	111
特殊与顶级物品	118
第八章 战斗	121
如何进行战斗	121
战斗的基本名词	123
战斗流程	124
战斗数值	124
先攻权	126
战斗中的动作	127
受伤与死亡	133
移动与位置	136
战斗调整值	138
特殊先攻动作	140
特殊攻击与伤害	141
第九章 冒险	147
负重能力	147
移动	148
探索	150
经验值与等级	150
宝藏	152
其它奖赏	152
第十章 魔法	153
施法	153
奥术	160
神术	162
魔法学派	162
特殊能力	164
第十一章 法术	165
吟游诗人的法术	165
牧师的法术	168
德鲁伊的法术	177
圣武士的法术	179
巡林客的法术	180
术士与法师的法术	181
法术格式	187
法术	188

Dungeons & Dragons

计算通则与名词解释	**320**
索引	**326**
度量衡换算简表	**331**
人物资料表	**333**
表格索引	
表 1-1：属性调整值和额外法术	10
表 1-2：平均力量值	10
表 1-3：平均敏捷值	11
表 1-4：平均体质值	11
表 1-5：平均智力值	11
表 1-6：平均感知值	11
表 1-7：平均魅力值	12
表 2-1：种族属性调整值	14
表 3-1：基本豁免加值与基本攻击加值	24
表 3-2：经验值与升级影响	25
表 3-3：野蛮人	27
表 3-4：吟游诗人	29
表 3-5：吟游诗人可知法术数量	29
表 3-6：牧师	32
表 3-7：神祇	33
表 3-8：德鲁伊	36
表 3-9：战士	38
表 3-10：武僧	40
表 3-11：小体型武僧伤害值与速度	41
表 3-12：圣武士	44
表 3-13：巡林客	46
表 3-14：巡林客宿敌	47
表 3-15：游荡者	49
表 3-16：术士	51
表 3-17：术士可知法术数量	52
表 3-18：魔宠	53
表 3-19：魔宠特殊能力	53
表 3-20：法师	54
表 4-1：每级技能点数	61
表 4-2：技能	62
表 4-3：对抗检定的实例	61
表 4-4：属性检定范例	64
表 4-5：破门难度等级范例	65
表 4-6：语言	76
表 5-1：专长	81
表 6-1：生物、种族和职业的阵营	92
表 6-2：各种族的神祇	94
表 6-3：各职业的神祇	94
表 6-4：随机起始年龄	97
表 6-5：老化效应	97
表 6-6：随机身高与体重	97
表 7-1：随机起始金钱	99
表 7-2：钱	100
表 7-3：交易用物品	100
表 7-4：武器	102
表 7-5：防具	109
表 7-6：穿脱盔甲时间	110
表 7-7：商品与服务	112
表 7-8：容器与运输工具	115
表 7-9：特殊与顶级物品	119
表 7-10：投炸武器	119
表 8-1：战斗中的基本动作	129
表 8-2：双武器攻击减值	131
表 8-3：部分动作	133
表 8-4：其他动作	134
表 8-5：标准比例换算	136
表 8-6：战术移动速度	136
表 8-7：生物体型与度量	137
表 8-8：攻击检定调整	138
表 8-9：掩蔽	139
表 8-10：隐蔽	139
表 8-11：物品大小与防御等级	142
表 8-12：材质硬度与生命值	142
表 8-13：普通武器与盾牌的硬度与生命值	143
表 8-14：击坏物品难度	143
表 8-15：物品硬度与生命值	143
表 8-16：驱散不死生物	146
表 9-1：负重能力	148
表 9-2：负重影响	148
表 9-3：移动距离	149
表 9-4：受阻移动	149
表 9-5：地形与大陆移动	149
表 9-6：坐骑与交通工具	149
表 9-7：光源	150
表 10-1：受魔法攻击影响的物品	156

人物创造入门

你可以依照下列步骤，创造一名1级的新人物。你可能需要一张人物表、铅笔、草稿纸和四个六面骰（此处只是创造人物的简要流程，详细过程与说明，请见本书后续章节）。

0. 与你的地下城主讨论

请先向你的地下城主（Dungeon Master，简称DM）咨询，因为他可能有一些自订规则或战役设定，而与标准规则不尽相同。你也可以顺便了解一下其他玩家扮演的人物类型，以便创造出更能融入团队的人物。

1. 掷出属性值

使用四个六面骰，投掷六次，每次皆拿掉最低的数值，再将剩下三个数值合计。将这六组合计之后的数值写在草稿纸上，即为人物的六项属性值（稍后才会分配到属性上）。

如果你掷出的数值很糟，可全部重掷。若所有调整值（未经种族调整之前）加起来等于或小于0，或最高数值等于或小于13，便可考虑全部重掷。

2. 选择职业和种族

由于不同种族适合担任不同职业，所以人物职业与种族最好同时决定。你可以查阅本书第三章的职业说明，其中有些比较常见的种族职业组合。决定好之后，请将你的种族与职业填入人物表。

花些时间想想你的人物是个什么样的人。你不需要现在就设计出完整的个性背景，不过倒是可以好好构思一下。

玩家人物的职业包括：野蛮人（Barbarian）、吟游诗人（Bard）、牧师（Cleric）、德鲁伊（Druid）、战士（Fighter）、武僧（Monk）、圣武士（Paladin）、巡林客（Ranger）、游荡者（Rogue）、术士（Sorcerer）与法师（Wizard）。种族则包括：人类（Human）、矮人（Dwarf）、精灵（Elf）、侏儒（Gnome）、半精灵（Half-Elf）、半兽人（Half-Orc）与半身人（Halfling）。

3. 分配并调整属性值

决定了人物的职业与种族之后，你便可以分配步骤1掷出的六项属性：力量（Strength）、敏捷（Dexterity）、体质（Constitution）、智力（Intelligence）、感知（Wisdom）与魅力（Charisma）。人物种族对这些数值会有所修正，请见表2-1。

最好将高的数值分配到职业的关键属性上。你可以在第三章找到有关各职业关键属性的说明。你也可以依据人物的特性或优缺点来分配属性。

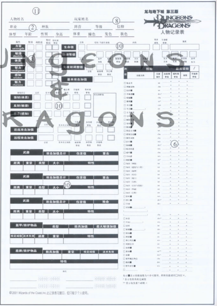
请分别写下每个属性的调整值，详见表1-1。

4. 检视职业起始套组

第三章各职业叙述的最后一段，提供了关于该职业的起始套组。如果你觉得该处所列的专长、技能与装备适合你的人物，可以把它们直接抄录到人物表上，或拿它们做为参考。如此便可以快速完成以下的步骤。

5. 记录种族与职业特性

每个种族与职业都会赋予人物一些特性。大部分的特性都是自动获得，有些则可以选择。决定时请多参考相关信息，



例如：你可能得先了解某种异种武器（见第七章），再决定是否选择“擅长异种武器”作为额外专长。请尽量查阅相关章节。

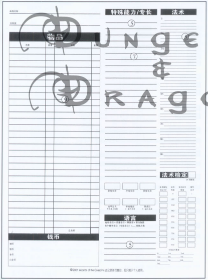
6. 选择技能

依照职业与智力调整值，1级人物可获得一些技能点数（Skill Points），你可以用这些技能点数来购买技能级数（Skill Ranks）。每项技能都有级数之分，技能级数每增加一级，该技能进行检定时便可获得+1加值。1级人物的本职技能（列于你本职技能表中的技能）最高可达级数4，跨职技能（列于其他职业之本职技能表中的技能）最高只能到级数2。

职业的本职技能都条列在第三章各职业的相关叙述中，表4-2和第四章列有各项技能的详细解说。

如果你想尽快完成技能选择，可以参考起始套组，从中选择你想要的技能，且都购买至级数4（或是可容许的最大技能级数）。

每项技能都有关键属性。当你把技能填入人物表时，请将关键属性的调整值（见步骤3）一起填入技能名称旁的空格中。



7. 选择专长

每个1级人物都有一项专长（Feat），表5-1列出所有可供选择的专长。有些专长需要配合特定装备或技能，因此你可能得查阅其他章节，以决定是否选择某项专长。

8. 检视背景描述

请详读第六章，以便完成人物的设定细节。你可稍后再作决定，但可以趁现在好好构思一下。

9. 选择装备

如果你不想使用起始套组中的装备，也可以用随机数决定人物一开始所携带的金钱（见表7-1），然后再一件件地购买装备。

10. 记录战斗与技能数值

根据种族、职业、属性调整值、专长与装备，并参照相关表格，计算出你的豁免检定加值（Saving Throw Bonus）、先攻权调整值（Initiative Modifier）、近战攻击加值（Melee Attack Bonus）、远程攻击加值（Ranged Attack Bonus）、武器伤害值与各项技能加值。

计算防御等级（Armor Class，简称AC）。防御等级代表该人物在战斗中受伤的难易程度，这主要取决于穿着的盔甲、盾牌与敏捷调整值。

决定生命值（Hit Points，简称HP）。生命值代表杀死该人物的难易程度。1级法师或术士有4点生命值，盗贼或吟游诗人有6点；牧师、德鲁伊与武僧为8点；战士、圣武士与巡林客为10点；野蛮人为12点。以上都得再加上人物的体质调整值。

11. 确定其他背景细节

你可以更详细地塑造自己的人物，例如：决定名字、性别、阵营、年龄、外貌等。相关信息可查看第六章的说明。

当然，你不必在此时完全建构好人物的所有细节背景。只要DM同意，你可以随着游戏进行或对人物更有概念时，再增加或改变相关细节。

Dungeons & Dragons

简介

欢迎来到具有超过十五年历史的"龙与地下城"奇幻游戏。

进行"龙与地下城"游戏时，你可以创造出你专属的人物，并与你的朋友在幻想舞台上一起冒险。进行游戏时，由一人担任"地下城主"的职务，负责控制幻想世界中的其他人物与怪物，其他玩家则进入由地下城主精心策划的谜团与危机。

每个虚拟人物的遭遇都是独一无二的，你可能会遇到类似下面的事情：

- ●到满布险恶陷阱的古老遗迹探险。
- ●以利刃制伏恶心的怪物。
- ●搜括被遗忘多年的法师坟墓。
- ●施展强大的法术焚烧敌人。
- ●解开邪恶的谜团。
- ●找到魔法武器、戒指或其他物品。
- ●促进两个对立部族的和平。
- ●起死回生。
- ●遇到杀人于瞬间的不死生物。
- ●潜入敌人城堡刺探情报。
- ●到异界旅行。
- ●与食人大猩猩摔角。
- ●锻造法杖。
- ●变成石头。
- ●变成蟾蜍。
- ●把别人变成蟾蜍。
- ●成为国王或女王。
- ●发现神器的惊人力量。

游戏配备

进行"龙与地下城"游戏时，需要以下的配备：

●《玩家手册》一本，也就是本书。它将告诉你如何创造和扮演你的人物。

●人物表一份。

●铅笔一枝和数张草稿纸（白纸即可）。

●四面骰（简称 d4）一至两个、六面骰（简称 d6）四个以上、八面骰（简称 d8）一个、十二面骰（简称 d12）一个，以及二十面骰（简称 d20）一个。

代表人物的小模型（Miniature）一个，或其他游戏的棋子一枚（在纸上画记号也可以）。

此外，担任地下城主的人还需要《地下城主指南》和《怪物图鉴》各一本。《地下城主指南》包含许多带团建议、游戏构想与参考资料；《怪物图鉴》则罗列数百种怪物供玩家挑战。

《玩家手册》纲要

本书告诉你如何创造和扮演人物，大纲如下：

属性（第一章）：本章说明六大属性如何影响战斗、技能和魔法，并说明提升属性的相关规则。

种族（第二章）：本章详述七个各具特色的种族。

职业（第三章）：本章详述十一种职业。每个职业在不同等级时，都有不同的特性。此外还说明了兼职系统，玩家可以自由组合不同职业的技能与特性。

技能（第四章）：本章详述各项技能的功用，并说明如何获得跨职技能，以及使用未受训技能的规则。

专长（第五章）：本章详述各项专长的功用，以便人物选择。

背景描述（第六章）：本章说明各种道德阵营、宗教信仰、人格与外表特征，文中包括各种神祇的介绍。

装备（第七章）：本章详述各式武器与冒险者的必备装备。

战斗（第八章）：本章说明战斗中的各种动作规则，以及战场上可能遭遇的许多状况。

冒险（第九章）：本章说明在幻想世界冒险的相关事项，以及如何累积经验并逐渐提升力量。

魔法（第十章）：本章详述如何学习、准备和施放法术，并说明有关召唤怪物、起死回生、制造或识破幻术的相关规则。

法术（第十一章）：本章详述所有法术的效果。

骰子

本书常出现像"3d4+4"这样的简写，第一个数字表示该掷几个骰子，在"d"后面的数字代表骰子的面数，再之后的数字是对掷骰总和的加值或减值。换言之，"3d4+4"就是表示"掷三个四面骰，合计之后再加上 4"。

其他例子如下：

1d8：掷一个八面骰（结果在 1 到 8 之间），这正是长剑所造成的伤害值。

1d8+2：掷一个八面骰再加 2（3 到 10），这是具有力量 +2 加值的人物，使用长剑所造成的伤害值。

2d4+2：掷两个四面骰再加 2（4 到 10），这正是 3 级法师施展"魔法飞弹"所造成的伤害值。

D%：这是指百分骰。你同时掷出两个不同颜色的十面骰，掷出前先指定其中一个为十位数，另一个为个位数，如此所得结果将在 1 到 100 之间。例如你丢出 7（十位数）与 1（个位数）便等于 71；掷出 0（十位数）与 6（个位数）则为 6。须注意的是，掷出两个 0 代表 100。有时两个十面骰的颜色相同，但其中一个上面的数字为 00、10、20……来表示，另一个则是从 0 到 9 的数字，若你使用这种骰子掷出 70 与 1，结果即为 71，若掷出 00 与 0 则代表 100。

注：【掷骰的注意事项】

假设我们现在需要掷 3d4，如果玩家手上有足够的骰子，可一次掷出三个四面骰，当然再好不过。假若四面骰只有一个，则可将它连掷三次，再将取得的三个数值合计，其结果跟一次投掷出三个四面骰所得的总和，基本上是一样的，只是比较麻烦而已。请注意，千万不要掷一次四面骰，再将得到的数目乘以 3，这样做容易产生极低或极高的数值，是错误的做法。

Dungeons & Dragons

本游戏纯属想象

“龙与地下城”游戏中的行动，都只是玩家的想象。玩家就像电影里的演员，扮演虚构人物、以角色身份发言，或把其他玩家视为他们所扮演的人物。许多时候，玩家之间会用“你”而非“你的人物”来称呼其他玩家。然而在现实世界中，你并不是你所扮演的那个人物，正如同你不会因为下西洋棋而把自己当成国王一样。

同理，游戏中提及的奇幻世界也是虚构的。

中文版特别说明

一、本书译文中将技能名称、专长名称和法术名称，都加上引号（原文为斜体字），以方便读者区辨。

二、书中所有度量衡单位皆采用英制，这一方面是遵循原文，另一方面也因为顾及奇幻背景的气氛（书末另附有公英制度量衡换算简表，供读者参考）。

三、原文中的速度值常省去单位时间（大多是以“一轮”，即约6秒钟作为单位时间），而只带距离单位。译文中亦遵循之。

四、当提及人物或职业的等级时，译文中多以阿拉伯数字表示，如：1级人物、5级法师等。当提及法术等级时，译中文多以中文数字表示，如：一级法术、二级法术等。

五、本书常见的英文术语缩写意义如下：

AC：防御等级

DC：难度等级

DM：地下城主

HD：生命骰数

HP：生命值

NPC：非玩家人物

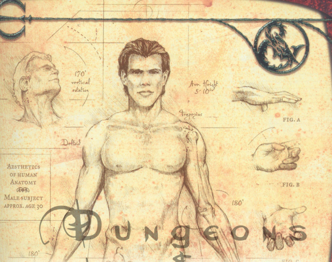
PC：玩家人物

SR：法术抗力

XP：经验值

DUNGEONS & DRAGONS





Dungeons & Dragons

基本属性对人物的影响非常大，例如：强壮的人中毒存活的几率较高、敏锐的人较容易发现躲在背后的怪物、愚笨的人不易察觉通往藏宝库的秘门。进行类似上述的行动时，基本属性会影响你掷骰的调整值。

人物有六大属性：力量、敏捷、体质、智力、感知与魅力。若人物属性较高，游戏中某些掷骰时便可获得一些好处；相对的，属性低则有坏处。创造人物时，是以掷骰决定这六项数值，再依照人物的种族做调整。未来人物升级时，这六大属性还有可能提升。

决定属性值（Ability Score）

掷四个六面骰（4d6）决定每项属性值。掷骰后，将最低数值的骰子拿掉，再将剩下三个数值加总。此数值的范围介于3（表示非常糟）到18（表示极优秀）之间。普通人的平均值大约为10或11左右，但你是冒险的英雄，比普通人优秀一些，所以最常见的数值是12或13。

掷完六次4d6之后，将六组数值写在草稿纸上，然后再依喜好分配到六个属性。分配之前，最好先考虑清楚自己想创造什么样的人物（例如种族与职业），这样你才知道如何分配属性比较恰当。请注意，除了人类和半精灵外，其他种族都会对属性进行调整（见表2-1）。

属性调整值（Ability Modifier）

1级人物的属性调整值通常介于 -5 到 +5 之间。表1-1依照属性值列出了调整值与额外法术（供施法者参考）。

所谓“属性调整值”，是你进行与该属性相关的检定时，必须对掷骰结果加上的数字（可能是正值或负值）。例如挥剑攻击时，要把力量调整值加到掷骰结果上。偶尔，调整值也会加在不须掷骰的数值上，例如：防御等级（简称AC）必须加上敏捷调整值。在规则叙述中，“加值”（Bonus）都是指正的调整值，“减值”（Penalty）都是指负的调整值。一般而言，所有掷骰与数值部分都是越大越好，所以加值都比减值有利。

属性与施法者

施法的关键属性与施法者的职业有关，对法师而言是智力；对牧师、德鲁伊、圣武士和巡林客而言是感知；对术士和吟游诗人则是魅力。施法者必须拥有较高的关键属性而且达到相应等级，才能获得特定等级的额外法术（Bonus Spell）（见第三章），例如：法师米雅莉的智力15，所以她可获得一个一级和两个二级的额外法术（然而法师得升到3级，才能施展二级法术，因此她在升到3级之前，无法使用二级的额外法术）。

如果该关键属性降到9或更低，则会因能力限制而无法施法。若中毒使米雅莉的智力降到9，则在她恢复之前，连最简单的法术都无法施展。

表 1-1：属性调整值和额外法术

属性值	调整值	额外法术（依法术等级）									
		零级	一级	二级	三级	四级	五级	六级	七级	八级	九级
1	-5				无法施法						
2-3	-4				无法施法						
4-5	-3				无法施法						
6-7	-2				无法施法						
8-9	-1				无法施法						
10-11	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12-13	+1	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—
14-15	+2	—	1	1	—	—	—	—	—	—	—
16-17	+3	—	1	1	1	—	—	—	—	—	—
18-19	+4	—	1	1	1	1	—	—	—	—	—
20-21	+5	—	2	1	1	1	1	—	—	—	—
22-23	+6	—	2	2	1	1	1	1	—	—	—
24-25	+7	—	2	2	2	1	1	1	1	—	—
26-27	+8	—	2	2	2	2	1	1	1	1	—
28-29	+9	—	3	2	2	2	2	1	1	1	1
30-31	+10	—	3	3	2	2	2	2	1	1	1
32-33	+11	—	3	3	3	2	2	2	2	1	1
34-35	+12	—	3	3	3	3	2	2	2	2	1
36-37	+13	—	4	3	3	3	3	2	2	2	2
38-39	+14	—	4	4	3	3	3	3	2	2	2
40-41	+15	—	4	4	4	3	3	3	3	2	2
42-43	+16	—	4	4	4	4	3	3	3	3	2
44-45	+17	—	5	4	4	4	4	3	3	3	3
以下类推											

重掷属性

如果你掷出的数值太低，可以将六组数值全部舍弃，重掷六次4d6。若所有调整值（未经种族调整之前）加起来等于或小于0，或最高数值等于或小于13，便可考虑全部重掷。

属性

以下将针对各项属性做说明，并列出一些种族和生物的平均属性值列表（你将会看到，并非每种生物都拥有全部属性）。这些数值代表该生物普通青壮年成员的平均属性值（例如：矮人税务官、半身人商人或是普通的豺狼人）。如果是冒险者，其属性至少是关键属性很可能高于平均值（例如：矮人战士或豺狼人巡林客），而玩家人物属性的总体水平也要高于普通人。

力量（Strength，简称 Str）

力量代表人物的肌肉强度与力气大小，力量高可以让你在战斗中取得优势。此属性对战士、野蛮人、圣武士、巡林客与武僧而言比较重要。

力量调整值影响以下事项：

●近战攻击检定。

●近战武器或抛掷类武器的伤害掷骰（例外情况：副手攻击只能加上1/2的力量调整值。同理，使用双手持用武器时，力量调整值为原来的1又1/2倍。使用弓或投石索时，若力量调整值为加值，便不计算；但若是减值，仍须计算）。

●"攀爬"、"跳跃"与"游泳"技能检定，这些技能的关键属性是力量。

●力量检定（例如：破门时）。

表 1-2：平均力量值

生物或种族	平均力量值	平均调整值
幽影	—	—
蟾蜍	1	-5
鼠	2	-4
鼬	3	-4
小型变种蜈蚣	4-5	-3
狗头人	6-7	-2
半身人或地精	8-9	-1
人类	10-11	0
半兽人	12-13	+1
豺狼人	14-15	+2
小型土元素	16-17	+3
人马	18-19	+4
火巨人	30-31	+10
巨虫夜影	44-45	+17
太古金龙	46-47	+18

敏捷（Dexterity，简称 Dex）

敏捷代表人物手眼协调、肢体灵活、反应与平衡能力。这是盗贼最重要的属性，但对于经常穿着轻型或中型盔甲（野蛮人和巡林客）或不着防具的职业（武僧、法师和术士）以及任何想成为弓箭手的人，最好也拥有较高的敏捷值。

敏捷调整值影响以下事项：

●远程攻击检定，包括使用弓、十字弓、飞斧或其他远程武器。

●防御等级。当人物可对攻击采取反应时，此调整值才有效。

●反射豁免检定（Reflex Saving），例如：闪避"火球术"或其它可以靠迅速移动闪开的攻击。

●"平衡"、"脱逃"、"躲藏"、"潜行"、"开锁"、"扒窃"、

“骑术”、“滚翻”与“绳技”技能检定，这些技能的关键属性是敏捷。

表 1-3：平均敏捷值

生物或种族	平均敏捷值	平均调整值
尖叫蕈	—	—
胶质怪	1	-5
超巨型活化物体	4-5	-3
紫虫	6-7	-2
食人魔	8-9	-1
人类	10-11	0
精灵或半身人	12-13	+1
移位兽	14-15	+2
闪现犬	16-17	+3
星界金翼人	18-19	+4
风元素长老	32-33	+11

体质（Constitution，简称 Con）

体质代表人物的健康状况与耐力，而且会影响生命值，因此体质对每个人而言都很重要。

体质调整值影响以下事项：

●掷生命骰数（但加上减值后的结果不会低于 1。也就是说，人物每升 1 级至少可增加 1 点生命值）。

●强韧豁免检定（Fortitude Saving），例如：对毒物或类似威胁的抵抗力。

●“专注”技能检定，此技能对施法者非常重要，关键属性是体质。

若人物体质改变至足以影响其调整值，则生命值也会因此升高或降低。

表 1-4：平均体质值

生物或种族	平均体质值	平均调整值
幽魂	—	—
灰精灵	6-7	-2
野精灵	8-9	-1
人类	10-11	0
矮人或侏儒	12-13	+1
食腐虫	14-15	+2
狮鹫	16-17	+3
马	18-19	+4
泰拉斯奎巨兽	35	+12

智力（Intelligence，简称 Int）

智力代表人物的学习与思考能力。智力对法师最重要，它影响可施展的法术数量、对方抵抗法术的难度，以及法术的威力。另外，如果想拥有多项技能，智力也很重要。

智力调整值影响以下事项：

●起始的语言数目。

●每级可获得的技能点数（但人物每升 1 级至少可获得 1 点技能点数）。

●“炼金术”、“估价”、“工艺”、“文书解读”、“伪造文书”、“知识”、“读唇”、“探知”、“搜索”与“辨识法术”技能检定，这些技能的关键属性是智力。

法师依据其智力高低可获得不同数量的额外法术。欲施展法师法术，施法者的智力不可低于该法术等级 +10。

动物的智力约为 1 或 2，人形生物的智力至少为 3。

表 1-5：平均智力值

生物或种族	平均智力值	平均调整值
僵尸	—	—
食腐虫	1	-5
虎	2	-4
多头蛇蜥	3	-4
吞噬怪	4-5	-3
巨魔	6-7	-2
半兽人	8-9	-1
人类	10-11	0
龙龟	12-13	+1
隐形潜伏怪	14-15	+2
眼魔	16-17	+3
夺心魔	18-19	+4
深海乌贼	20-21	+5
太古金龙	32-33	+11

感知（Wisdom，简称 Wis）

感知代表人物的意志力、常识、感受力与直觉。一般而言，智力代表一个人分析信息的能力，而感知则与人物对周遭事物的感受有关。独自关在象牙塔钻研学问的学者，可能有高智力值，但感知值可能不高；愚人的智力值低，但却可能有绝佳的直觉（高感知值）。感知是牧师和德鲁伊最重要的属性，对巡林客和圣武士也很重要。如果你希望人物有敏锐的感官，请将感知值设高些。

感知调整值影响以下事项：

●意志豁免检定（Will Saving），例如：对抗“魅惑人类”等法术。

●“医疗”、“暗语沟通”、“方向感”、“聆听”、“专业”、“察言观色”、“侦察”及“野外求生”技能检定，这些技能的关键属性是感知。

牧师、德鲁伊、圣武士和巡林客，可依据其感知高低获得不同数量的额外法术。欲施展牧师、德鲁伊、圣武士或巡林客法术，施法者的感知不可低于该法术等级 +10。

所有生物都有感知值。

表 1-6：平均感知值

生物或种族	平均感知值	平均调整值
胶质怪	1	-5
尖叫蕈	2	-4
兽人	8-9	-1
人类	10-11	0
枭头熊	12-13	+1
缚灵	14-15	+2
囚魂尸	16-17	+3
羽蛇	18-19	+4
独角兽	20-21	+5
太古金龙	32-33	+11

魅力（Charisma，简称 Cha）

魅力代表人物的说服力、性格影响力、领导能力与外表吸引力。它不仅代表人物在社会中被他人接纳的程度，也会影响与人交往的结果。魅力对圣武士、术士与吟游诗人最为重要。由于魅力也影响驱散不死生物的能力，因此对牧师也是很重要的。

魅力调整值影响以下事项：

●“理解动物”、“唬骗”、“交涉”、“易容”、“搜集信息”、

"驯养动物"、"威吓"、"表演"与"使用魔法装置"技能检定，这些技能的关键属性是魅力。

●涉及影响他人的所有检定。

●牧师或圣武士试图驱散不死生物的驱散检定（Turning Check）。

术士和吟游诗人依据其魅力高低，可获得不同数量的额外法术。欲施展术士或吟游诗人法术，施法者的魅力不可低于该法术等级 +10。

所有生物都有魅力值。

表 1-7：平均魅力值

生物或种族	平均魅力值	平均调整值
僵尸	1	-5
蜘蛛	2	-4
塔那里魔族：怯魔	4-5	-3
三奇龙	6-7	-2
矮人或半兽人	8-9	-1
人类或狼獾	10-11	0
狮龙	12-13	+1
风暴巨人	14-15	+2
食人魔巫师	16-17	+3
大型犬魔	18-19	+4
太古金龙	32-33	+11

范例：创造与分配属性值

蒙特想创造新人物，他掷四个六面骰得到5、4、4和1，去掉最低的1，剩下三个加起来是13。接着他用同样的方法重复掷五次 4d6，最后得到以下六个数字：13、10、15、12、8、14。

蒙特开始分配属性，他决定扮演一名强壮的矮人战士，所以将最高的数值15分配给力量。如此一来，他的人物在战斗中可以获得 +2 力量加值。

接着他把 14 分配给体质。由于矮人的体质拥有 +2 种族属性修正值，因此修正后体质为 16。如此，该人物的生命值与强韧检定皆可获得 +3 加值。

蒙特将最低的数值8分配给魅力，而矮人的魅力又有-2种族属性修正值（见表2-1），因此他的魅力降到6，具有-2减值。

还剩三个数值 13、12 和 10。他把 13 分配给敏捷，这使他的远程攻击检定与反射检定都获得+1加值（13的敏捷值使他有可能选择"闪避"专长，见表 5-1）。

他将 12 分配给感知（可获得 +1 加值），以加强意志检定以及与感受力有关的技能，例如"侦察"与"聆听"（见表 4-2）。

最后他把 10 分配给智力（没有加值或减值），对战士来说，能有这样的智力算是不错了。

最后，蒙特把种族、职业、属性值及属性调整值记在人物表上。

改变属性值

人物的属性值可能变动，而且没有上限。以下是造成属性值改变的一些原因：

●人物升到 4 级时，可获得 1 点属性值，玩家可将其分配到任一属性上。之后每升 4 级（8、12、16、20 级）也可再获得 1 点。

●许多法术与魔法效果会暂时影响属性值，例如"衰弱射线"会降低受术者的力量，而"蛮力术"则会增加力量。有时，法术只是干扰受术者，从效果上降低其属性，例如"纠缠术"可缠住人物，使其敏捷只能表现出实际 -4 的水准。

●某些魔法物品可改善人物的属性值，例如"敏捷手套"可以增加穿戴者的敏捷值（关于魔法物品说明，参见《地下城主指南》）。请注意，任一属性值最多只能藉由魔法物品增加 6 点。

●某些稀有的魔法效果可以永久增加属性值，例如"祈愿术"。这类加值称为内在加值（Inherent Bonus），任一属性的内在加值不可超过 5 点。

●中毒、疾病与其他效应都可能暂时降低属性值（暂时属性伤害）。遇到这类状况时，失去的属性点数会自动恢复，一般而言，每天各属性都可自动恢复 1 点。

●某些不死生物会吸取属性，造成属性值永久丧失。遇到这类状况时，失去的点数不会自动恢复，但可藉由法术恢复，例如"复原术"。

●随着人物年岁增长，有些属性会上升，有些则会下降（见表 6-5）。

当属性值改变，相关的其他数值也会随之变动。例如，法师米雅莉升到 4 级时，她决定将智力值从 15 提升至 16。这使她获得一个三级额外法术（但她必须升到5级，才能施展三级法术）。同时，她这次升级可获得的技能点数也从 4 增加到 5（法师升级可获得 2 点，再加上 +3 智力调整值，共为 5 点）。由于刚升上 4 级，因此米雅莉可在提升智力之后，再计算可获得的技能点数。如此一来，她在此次升级可获得 5 点技能点数。然而，这不能溯及以前升级时获得的技能点数，也就是说，不可以用智力 16 的调整值重新计算 1 至 3 级时的技能点数。

智力、感知与魅力

你可以将人物的智力、感知和魅力作为扮演方针，以下是一些参考类型（纯属建议）：

智力高的人通常好奇心旺盛、学识丰富，而且喜欢高谈阔论。高智力、低感知的人虽然很聪明，却可能对周围事物视若无睹，他可能学识丰富却缺乏常识。高智力、低魅力的人常常自以为是，他可能是个独居的坏脾气学者。而缺乏感知与魅力的聪明人经常祸从口出。

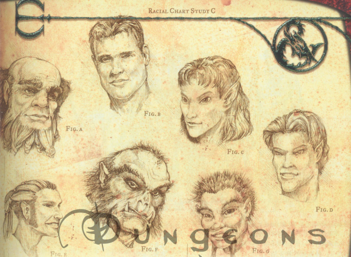
低智力的人经常口齿不清、会错意、没有方向感或听不懂笑话。

高感知的人可能对环境很敏锐、和气待人、屈意迎合、对人警觉或成为人们注意的焦点。高感知、低智力的人可能谨慎而单纯。高感知、低魅力的人知道如何小心说话，他可以成为顾问，但非领导者。

低感知的人可能粗鲁、无礼、不负责任或遭人排挤。

有高魅力的人可能有吸引力、引人注目、风度翩翩且充满自信。高魅力、低智力的人可能在遇到真正的专家前，总以为自己学富五车。高魅力、低感知的人可能很受大家欢迎，却不知道谁才是他真正的朋友。

低魅力的人可能冷漠、鲁莽、无礼、阿谀奉承或只是不受称道。



许多种族都有聚居地。精灵森林里住着精灵和其盟友，却不常见到矮人与半兽人。同理，精灵、人类、半身人或半兽人也很少在矮人的地下城市中出现。虽然许多非人类种族偶尔经过人类乡下，但大部分乡民仍为人类。大城市是权力与利益的汇集处，几乎所有的常见种族都穿梭其中，包括人类、矮人、精灵、侏儒、半精灵、半兽人和半身人。

选择种族

在人物表上填入属性值之前，请先选择种族和职业，因为种族可能影响人物在该职业的表现。种族和职业一旦确定，便可将掷出的数值分配到属性上，并根据该种族的属性调整值加以调整（见表2-1）。完成后，便可继续进行创造人物的其他步骤。

你可以扮演任何种族与任何职业，但某些种族可能特别适合担任某些职业，例如：半身人虽然可以充当战士，但矮小的体型与其他特性使他们更能胜任游荡者。

种族说明中提供了一些扮演上的参考，包括：该种族大概是什么样子、对其他种族有何看法、哪些事情会引起特别反应等。然而，这些只适用于该种族的大部分人。每一种族都有些与众不同的人，那可能就是你的人物。所以请不要为了忠于某些说明，创造出一个你自己不喜欢的人物。

种族特性

人物的种族决定许多特质。

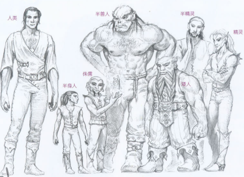
属性调整值

请从表2-1中找出人物的种族，并用表中的数值调整其属性值。调整后的属性值可以高于18或低于3，唯一例外是智力不能低于3。如果你扮演的半兽人智力修正后是1或2，请直接改成3。

举例而言，半身人莉达有敏捷属性+2种族加值和力量属性-2种族减值。玩家可以利用这些调整，把掷出的最高数值（以15为例）分配给敏捷，那么敏捷就增为17。若不希望力量太弱，便可将一个高于平均的数值（以12为例）分配给力量，调整后降到10，虽然不很强，但也不至于太差。

天赋职业

每个种族的天赋职业也列于表2-1。决定兼职人物的经验值（Experience point，简称XP）减值时，其



天赋职业并不计入（见第三章相关部分）。

举例来说，半身人游荡者莉达可以选择兼任另一职业（成为兼职人物），而不必担心遭到 XP 减值。

表 2-1：种族属性修正值

种族	属性修正值	天赋职业
人类	无	所有职业
矮人	体质 +2，魅力 -2	战士
精灵	敏捷 +2，体质 -2	法师
侏儒	体质 +2，力量 -2	幻术师(a)
半精灵	无	所有职业
半兽人	力量 +2，智力 -2(b)，魅力 -2	野蛮人
半身人	敏捷 +2，力量 -2	游荡者

(a)专精幻术系的法师。

(b)半兽人的起始智力至少为 3。若智力修正后是 1 或 2，请直接改成 3。

种族和语言

在大城市中，访客可以听到各式各样的语言：购买宝石的矮人用矮人语讨价还价、精灵贤者用精灵语辩论、传道者用天界语吟诵祷词。然而，最常听到的语言是通用语（Common）。一般而言，在文明环境中成长的人都会说通用语。尽管如此，学习其他语言也不是什么难事，大部分的冒险者都通晓好几种语言。

所有人物都会说通用语。除此之外，矮人、精灵、侏儒、半精灵、半兽人和半身人还通晓自己种族的语言。聪明的人物（拥有智力加值者）也可使用其他语言，每拥有+1 智力加值，人物便可多通晓一种额外语言。请由该人物种族的语言相关叙述中选择额外语言。

读写：除了野蛮人外，任何人物均可读写其通晓语言（野蛮人可花费技能点数学习读写）。

职业相关语言：对牧师、德鲁伊和法师来说，即使无法选择额外语言，他们仍可使用职业相关语言，列表如下：

牧师：深渊语、天界语、炼狱语。

德鲁伊：木族语。

法师：龙语。

人类（Human）

大多数的人类是探险先锋、征服者、贸易商、旅行者、难民或流浪者的后代，所以人类居住地在生理、文化、宗教或政治上，都非常多元化。人类的体格有强有弱、肤色有深有浅、服饰有华丽有朴素、文明有原始有进步，信仰有虔诚有不敬，无所不包。

性格：在常见的种族中，人类最具适应力，也富有弹性和野心。他们的品味、道德观和风俗习惯差异颇大。其他种族常批评人类不尊重历史，但由于人类生命短暂，文化时常变迁，所以集体记忆自然比矮人、精灵、侏儒或半身人来得短。

体型与外貌：一般人类身高介于 5 英尺到 6 英尺，体重则介于 125 磅到 250 磅。男性的身高体重通常明显超过女性。由于经常迁徙或征服，再加上生命短暂，因此人类的外貌差异比其他种族大：肤色从黝黑到雪白，发色从乌黑到金黄（还分为卷曲、微卷和直发），胡须从浓密到稀疏，都各不相同。许多人类混杂着非人类的血统，所以也带有精灵、兽人或其他种族的生理特征。有时，人类会刻意在穿着打扮上夸耀或标新立异，例如以特殊发型、华丽服饰或刺青穿孔等方式装扮自己。人类的生命短暂，大约 15 岁便成年，寿命很少超过 100 岁。

与其他种族的关系：人类彼此可以随意地混熟，也很容

Dungeons & Dragons



Dungeons & Dragons

易和其他种族打成一片。其他种族常认为人类善于交际。人类可在各种族间扮演使节、外交官、仲裁者、商人和公务员等角色。

阵营：整体而言，人类并不特别倾向某种阵营，甚至不倾向中立。极善良或极邪恶者都有。

居住地：人类的居住地经常变迁。新观念、社会变迁、技术革新或新领袖不断登场亮相。刚开始时，其他长寿种族也许觉得这样的生活方式很新鲜，但时间一久，便容易感到厌倦甚至困惑。

因为寿命较短，人类政治、宗教或军事领袖的年龄都较其他长寿种族年轻。但也由于人类世代快速更替，其调适与发展速度远较同龄的精灵、矮人、侏儒和半身人迅速。无论就个人或群体而言，人类都是极富适应力的机会主义者，也习于政治的改朝换代。

和其他种族相比，人类居住地通常住有较多其他种族。

宗教：人类与其他种族不同，并没有全种族信奉的主神。太阳神培罗广受人类崇拜，但他的地位不像摩拉丁对于矮人，或柯瑞隆·拉瑞斯安对于精灵那么重要。有些人类虔诚狂信某一宗教，有些则完全没有信仰。

语言：人类使用通用语，但也愿意学习其他语言，有些甚至非常冷僻。人类也喜欢在言谈中夹杂其他语言的词汇，例如：兽人的咒骂、半身人的烹调术语、精灵的音乐诗句，以及矮人的军事术语等。

姓名：人类的取名方式千奇百怪。由于缺乏单一神祇树立价值观，世代交替又快，因此人类社会变迁十分迅速，文化的歧异程度也较其他种族来得大。人类姓名并没有规则可循，有些父母甚至替孩子取矮人或精灵的姓名（发音大体正确）。

冒险者：人类原本就是创新大胆又具野心的种族，其中特别创新、大胆又具野心的人，就成了冒险者。依靠权力、财富与名声，人类能够赢得同族敬羡的眼神。比起其他种族，人类重视个人目标甚于种族领土或群体价值。

人类种族特性

●中型体型：由于体型中等，所以在体型上没有特别加值或减值。

●人类的基本速度为30英尺。

●由于学习速度快且才能广泛，人类1级时可获得一项额外专长（专长说明见第五章）。

●由于多才多艺且能力出色，人类1级时可获得额外4点技能点数，每升一级亦可获得额外1点技能点数。1级的4点额外技能点数须直接加上，而不乘以四（技能说明见第四章）。

●天生使用语言：通用语。额外语言：任何语言（除了神秘语言之外，如德鲁伊语）。请参见其他种族的语言说明或表4-6。人类常与其他种族混居，因此能熟习该地区的所有语言。

●天赋职业：所有职业。人类兼职时，其最高等级职业不计入XP减值（有关兼职人物经验值的说明，见第三章）。

矮人（Dwarf）

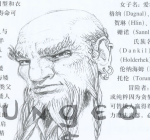
矮人有许多特点，包括：战斗技巧高超、能忍受物理或魔法伤害、熟知地层、工作辛勤和好酒量等等。矮人喜欢在山间地底开凿出神秘的王国，他们的神奇宝物也很有名。

性格：矮人不太喜欢嬉笑戏谑，对陌生人颇具戒心，但对少数获得他们信任的人却十分慷慨。矮人极看重金银珠宝，

也很珍视贵重的工艺品，因此容易屈从于贪欲。战斗时，矮人既不鲁莽也不胆怯，带着小心翼翼的勇气与固执。他们的正义感很强，但有时可能转为复仇心。与矮人关系不错的侏儒间流传着一种不太毒的誓言：“如果我骗你，我就会惹上矮人。”

体型与外貌：矮人身高只有4英尺到4.5英尺，但由于体格壮硕结实，所以平均体重几乎和人类一样。矮人男性比女性稍高，体重则重很多。矮人的皮肤通常呈现深褐或淡棕色，眼睛颜色很深，头发一般是黑色、灰色或棕色，蓄长发。矮人男性非常珍视自己的胡须，经常小心地修整。

矮人喜欢简单的发型、胡型和衣饰。矮人大约50岁左右成年，寿命可超过400岁。



与其他种族的关系：矮人与侏儒处得不错，与人类、精灵和半精灵则还过得去。矮人常说：“从认识到变成朋友，得花上百年。”人类的生命短暂，往往难以和矮人建立深厚的友谊。是故人类与矮人间的交情，通常得追溯至该人类父母或祖父母与该矮人的友谊。矮人并不欣赏精灵的纤细与巧艺，认为精灵难以捉摸、善变且轻浮。但由于长久以来，精灵与矮人一直并肩对抗兽人、地精和豺狼人，因此精灵赢得了矮人罕见的尊敬。矮人通常不信任半兽人，反过来说，半兽人对矮人也一样。幸运的是，矮人心中不存有深刻的偏见，会给某些半兽人机会，让他们证明自己并无恶意。

阵营：矮人通常属于守序阵营，且倾向善良。然而，出外冒险的矮人通常无法适应矮人社会，因此其阵营倾向比较难说。

居住地：矮人王国通常建于岩山的地底深处，他们挖掘宝石和贵重金属，用以制作神奇的宝物。矮人十分欢迎值得信赖的种族来访，但某些地点仍禁止外人进入。通过贸易，矮人可换取山区得不到的货物。矮人不喜欢水路旅行，所以一些有魄力的人类常为矮人进行长途水运贸易。

居住在人类土地上的矮人通常从事佣兵、武器防具匠、珠宝匠和各种工匠等工作。矮人侍卫以勇敢和忠诚闻名，广受信赖。

宗教：矮人的主神是“锻魂者”摩拉丁。他是矮人的创造者，佑护矮人一族。

语言：矮人的母语是矮人语，拥有独立的文字。矮人文学以浩瀚历史著称，记录数千年来王国的兴衰与战争。侏儒、巨人、地精、兽人和土族语也使用矮人文（但有些微差异）。对矮人而言，使用盟友（如人类和侏儒）与敌人的语言通常不成问题，有些矮人甚至熟悉土族语（某些土系生物使用的怪异语言）。

姓名：依照传统，矮人须由族中长老命名，并使用代代相传的名字。矮人的名字不属于自己，而是属于氏族。若矮人让名字蒙羞，其名字会被氏族剥夺。依照矮人律法，被剥夺名字的矮人禁止再使用矮人名。

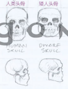
男子名：巴伦德（Barendd）、布洛托（Brottor）、艾柏克（Eberk）、恩吉尔（Einkil）、奥斯卡（Oskar）、鲁瑞克（Rurik）、塔可林（Taklinn）、楚劳朋（Traubon）、伍夫加（Ulfgar）和伟特（Veut）。

女子名：爱打（Artin）、欧德希德（Audhild）、姐格纳（Dagnal）、黛萨（Diesa）、冈罗妲（Gunnloda）、贺琳（Hlin）、伊尔蒂（Ilde）、丽芙拉萨（Liftrasa）、姗诺（Sannl）和托嘉（Torgga）。

氏族名：巴尔德克（Balderk）、丹吉尔（Dankil）、果伦（Gorunn）、豪德赫克（Holderhek）、罗德尔（Loderr）、鲁格（Lutgehr）、伦纳海姆（Rumnaheim）、史特拉肯（Strakeln）、托伦（Torunn）和乌加特（Ungart）。

冒险者：矮人可能为了崇高目标、喜爱刺激或纯粹因为贪婪而出外冒险。为氏族增光的行为均可替矮人赢得尊敬和地位，若能击败巨人或获得强力魔法武器，必可获得其他矮人的尊敬。

矮人种族特性



●体质 +2，魅力 -2：矮人体格壮硕，但脾气却暴躁顽固。

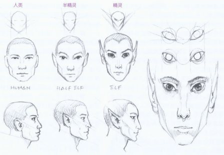
●中型体型：由于体型中等，所以在体型上没有特别加值或减值。

●矮人的基本速度为20英尺。

●黑暗视觉（Darkvision）：矮人在黑暗中的视力范围是60英尺。黑暗视觉只能分辨黑与白，其他则和正常视力一样。完全无光时，矮人仍可使用黑暗视觉。

●熟悉岩石：矮人非常了解岩石。进行特殊石造物的相关检定时，矮人拥有+2种族加值，例如：滑动石墙、石制陷阱、新石造建筑（即使特意做得和旧石造建筑一样）、危险石地、摇摇欲坠的石顶等。并非岩石制成，却伪装成石造物的东西，也算特殊石造物。只要进入特殊石造物10英尺内，矮人便可进行检定，效果和使用“搜索”技能相同。除此之外，矮人也可像游荡者般地使用“搜索”技能寻找石制陷阱。在地底时，矮人能够感觉自己目前所在位置的大约深度，这和人类的上下方向感有异曲同工之妙。矮人对石造物有第六感，这是与生俱来的能力，而地底生活也提供他们许多磨练的机会。

●对毒素的豁免检定，具有+2种族加值：矮人对毒素有顽强的抵抗力。



●对法术和类法术效果的豁免检定，具有+2种族加值。

●对兽人和类地精生物（包括地精、大地精和熊地精）的攻击检定，具有+1种族加值：矮人都受过特殊战技训练，善于与这些敌人战斗。

●对巨人有+4闪避加值：矮人都受过特殊训练，学习历代祖先面对巨人的战斗招数。请注意，只要人物失去对AC的敏捷加值（例如措手不及时），那么他也同时失去闪避加值。

●对岩石或金属相关物品估价时，具有+2种族加值：矮人对各种贵重物品都很熟悉，特别是岩石或金属制的物品。

●进行岩石或金属相关的“手艺”技能检定，具有+2种族加值：矮人特别擅长石工与金工。

●天生使用语言：通用语和矮人语。额外语言：巨人、侏儒、地精、兽人、土族语和地底通用语。矮人对敌人及地底盟友的语言都十分熟悉。

●天赋职业：战士。矮人兼职时，战士职业不计入XP减值（有关兼职人物经验值的说明，见第三章）。矮人文化颂扬战士的勇武，他们也具有成为战士的资质。

精灵（ELVES）

精灵经常出现在人类的居住地，虽然总是受到欢迎，但他们对这种生活并不是很习惯。精灵以诗歌、舞蹈、说唱和魔法技巧而著称，崇尚自然单纯的美。但若森林家园受到威胁，精灵便会施展刀弓技巧和战略，显露武艺精湛的一面。

性格：精灵常展现欢愉但不追求刺激，常心怀好奇但不贪婪。由于寿命很长，精灵能以更宽广的观点看待一切事物，他们不会对琐事钻牛角尖。然而，当他们追求特定目标时，不论是进行冒险，或是学习新技术及手艺，精灵都能专心一意，心无旁骛。与精灵作朋友需要很长的时间，成为敌人也一样，但要精灵忘记朋友或敌人却更困难。精灵蔑视轻微的冒犯，但对严重的侮辱则会采取报复。

体型与外貌：精灵通常较人类矮瘦，身高约4.5至5.5英尺，体重约85至135磅。精灵男性身高与女性类似，体重则稍重。精灵皮肤白晰，发色深，常有深绿色的眼睛。精灵没有胡须或体毛，他们喜欢朴素舒适的衣物（特别是浅蓝色或浅绿色），也喜欢简单雅致的珠宝。精灵拥有优雅细致的身躯，他们的美貌常令其他种族印象深刻。精灵110岁时才成年，寿命可超过700岁。

精灵并不需要睡眠，这和其他常见种族大为不同。精灵每天冥想（精灵语称之为“出神”）4小时，这使他们获得如同人类睡眠8小时的效果。精灵冥想时会做梦，这些梦实际上是经过长年练习之后的内省的心智锻炼。

与其他种族的关系：精灵认为人类不够细腻，半身人不够沉稳，侏儒太平凡，矮人则毫无幽默感。他们对半精灵带着些许怜悯，对半兽人则完全不信任。虽然精灵可能给人感觉有些傲慢，但却不像矮人或半身人那样挑剔。一般而言，精灵对于不合己意的人，也会表现愉悦和亲切（毕竟除了精灵自己以外，每个人在他们眼中都不及格）。

阵营：精灵爱好自由和多样的事物，喜欢表现自我个性。他们大多倾向混乱阵营，但却表现温和。一般而言，精灵会珍视保护他人的自由，就像对待自己一样。精灵通常是善良的。

居住地：精灵通常以氏族为群居住在森林里，氏族人数不超过两百人。他们将村落隐密地与森林融合，尽量不对森林做出伤害。精灵会打猎、采集食物和种植，他们使用特殊技术和魔法，不需开垦犁地就能丰衣足食。精灵通常会限制村人与外人接触，然而部分精灵会以细致的服饰或工艺品换取他们不屑挖掘的金属，藉此过着富裕的生活。

居住在人类土地的精灵通常是四处旅行的吟游诗人、受欢迎的艺术家或贤者。人类贵族常竞相聘请精灵教导孩子剑术。

宗教：精灵敬仰“生命护存者”柯瑞隆·拉瑞斯安。根据精灵神话，柯瑞隆·拉瑞斯安曾与兽人之神格乌什作战，他

伤口流出的血即化成精灵族。柯瑞隆·拉瑞斯安是研习魔法、艺术、舞蹈、诗歌之神，也是强力的战神。

语言：精灵语十分流畅，带着微妙的抑扬顿挫，而且文法复杂。精灵文学十分丰富精彩，以歌谣诗词最为著名。许多吟游诗人学习精灵语，以便在自己的曲目中加入动听的精灵歌谣，有些吟游诗人则靠发音记诵精灵歌曲。精灵文如同精灵语一样书写流畅，而且成为木族语（树精和皮克精等生物所用的语言）使用的文字。

姓名：精灵通常会在百岁生日后宣布自己成年，然后为自己选择一个名字。但就算是知道他已成年的人，仍可能继续用先前的幼名称呼他，而他本人也不见得介意。成年精灵的名字完全自创，虽然可能反映他喜欢的某些人名，或家人的名字。精灵仍有家族姓氏，通常是由一些普通精灵词汇组合而成。有些精灵在旅游时，会将姓氏译为通用语，有些则仍保留精灵语的念法。

男子名：阿拉密尔（Aramil）、欧斯特（Aust）、恩尼亚里斯（Enialis）、海安（Heian）、西摩（Himo）、伊维里欧斯（Ivellios）、劳西安（Laucian）、奎里昂（Quarion）、萨米尔（Thamior）和萨里伏（Tharivol）。

女子名：安娜斯崔娜（Anastrianna），安缇诺雅（Antinua）、德鲁希丽雅（Drusilia）、菲珞西尔（Felosial）、依莲尼亚（Ielenia）、莉雅（Lia）、瑰拉瑟（Qillathe）、希拉瑰（Silaqui）、维兰瑟（Valanthe）和珊娜菲亚（Xanaphia）。

家族姓氏：阿玛斯塔夏（Amastacia，意为“星之花”）、阿玛吉尔（Amakiir，意为“宝石花”）、嘉兰诺德（Galanodel，意为“月之呢喃”）、荷里米昂（Holimion，意为“钻石露”）、利亚顿（Liadon，意为“银叶”）、梅利安涅（Meliamne，意为“橡树末”）、耐罗（Nailo，意为“夜风”）、暹诺德（Siannodel，意为“月溪”）、伊普吉尔（Ilphukiir，意为“宝石花丛”）和西罗先（Xilocient，意为“金瓣”）。

冒险者：精灵会因为喜欢旅游，而成为冒险者。人类的生活节奏让精灵很不习惯，觉得每天都被绑住，数十年才发生改变。所以生活在人类社会中的精灵，会寻找能够自由漫游的工作，订定自己的步调。精灵也喜欢展现剑术或射击方面的武艺，也希望能获得更强大的魔法，这驱使他们四处冒险锻炼。善良的精灵也可能反抗暴政，或为理想献身。

精灵种族特性

●敏捷+2，体质-2：精灵体格纤细虚弱，但动作流畅优雅，他们天生就擅长隐密行动和箭术。

●中型体型：由于体型中等，所以在体型上没有特别加值或减值。

●精灵的基本速度为30英尺。

●对睡眠法术及类似效果免疫，对附魔系法术及类似效果的豁免检定拥有+2种族加值。

●昏暗视觉（Low-Light Vision）：精灵在星光、月光、火炬或类似的微弱光线下，视觉距离是人类的两倍。在这种情况下，他们依然能辨识色彩和物体的细节。

●擅长使用长剑或刺剑（二选一），也擅长使用短弓、长弓、复合短弓和复合长弓。精灵重视剑术和箭术，对这些武器相当擅长。

●“聆听”、“搜索”和“侦察”技能具有+2种族加值。精灵只要经过密门或隐蔽门5英尺之内，无须刻意注意就可自动进行“搜索”检定。精灵的感觉非常敏锐，可以直觉感应到隐藏的门。

●天生使用语言：通用语和精灵语。额外语言：龙语、豺狼人、侏儒、地精、兽人和木族语。一般而言，精灵会使用敌人和朋友的语言。龙语则是古籍中隐藏着神秘知识的语言。

●天赋职业：法师。精灵兼职时，法师职业不计入XP减值（有关兼职人物经验值的说明，见第三章）。精灵很容易便可学会法师法术（有时甚至声称魔法是他们发明的），许多精灵常身兼战士和法师。

侏儒（Gnome）

侏儒作为工匠、炼金师和发明家，不管在哪里都受到欢迎。虽然大家都需要他们的技术，但大部分侏儒还是喜欢跟同类一起，住在长满树木的丘陵之下的洞穴中。丘陵上有许多动物，但不适合打猎。

性格：侏儒喜爱动物、漂亮宝石和各类笑话。他们很有幽默感，喜欢双关语、笑话和玩游戏。侏儒也喜欢恶作剧——而且倾向将恶作剧设计得愈复杂愈好。幸好，他们对工程一类更实用的技艺也相当投入，其程度相当于他们对恶作剧的喜好。

侏儒非常好奇，并愿意透过自己的体验去发现答案，有时甚至会鲁莽行事。好奇心让他们成为熟练的工程师，因为他们总是在寻找建筑新事物的新方法。有时侏儒会设计一场恶作剧，只为了知道当事者到底会有什么反应。

体型与外貌：侏儒一般身高约3英尺到3.5英尺，体重介于40磅到45磅。他们的皮肤从暗褐色到木棕色，头发为金色，眼睛则是蓝色，但深浅不一，男性喜爱仔细修剪短胡须。侏儒通常穿着皮衣或土色衣服，用复杂的刺绣或做工精细的珠宝装饰自己。

侏儒大约40岁成年，寿命可达350岁，有些还可活到500岁。

与其他种族的关系：侏儒和矮人相处得很好，因为他们都喜爱珠宝，都对机械装置十分好奇，也都痛恨地精和巨人。侏儒也喜欢与半身人为伍，特别是能随和地忍受作弄或嘲笑的半身人。大部分侏儒对身材高于自己的种族（包括人类、精灵、半精灵和半兽人）都有些疑心，但很少怀有敌意或恶意。

阵营：侏儒通常属于善良阵营。侏儒贤者、工程师、研究者、学者、调查员或顾问倾向于守序阵营；骗徒、流浪者和特立独行的珠宝商则倾向于混乱阵营。侏儒心肠不坏，即使是骗徒，也是顽皮多于恶意。幸好，邪恶侏儒跟令人惊惧的侏儒一样稀有。

居住地：侏儒居住在长满森林的丘陵地区。虽然住在地

Dungeons & Dragons

下，但侏儒比矮人更常出外呼吸新鲜空气，也很乐于地表的户外活动。侏儒使用巧妙的建筑结构和幻术，将家园隐藏得很好，只有受欢迎的访客才会被引导至明亮温暖的地洞，不受欢迎者根本就找不到门。

居住在人类土地的侏儒通常是宝石切割匠、机械技工、贤者或家庭教师。某些人类家庭会雇用侏儒家教，有时一名侏儒可成为人类家庭数代的教师。

宗教：侏儒的主神是“机警保护者”加尔·闪金，牧师们教导侏儒重视且支持自己的社群。举例而言，根据其教义，恶作剧是让灵魂舒缓，保持谦卑的方法，而不是要向被作弄者炫耀。

语言：侏儒语使用矮人文。侏儒的著作多半是技术论文，或为自然知识分门别类。人类的药草师、自然学者和工程师，常为了钻研更高深的专业知识而学习侏儒语。

姓名：侏儒喜欢取名字，大都拥有半打左右的名字。侏儒儿童在成长过程中，母亲会为他取个名字，父亲会为他取个名字，族中长老也为他取个名字，叔叔阿姨会为他取个名字，而几乎任何人都可能为他取个绰号。侏儒的名字通常是将祖先或远亲的名字稍作更动，有些则是自创。

侏儒知道其他种族对于取名的态度都很“保守”，所以遇到其他种族时，只声称三个名字，即为本名、氏族名和绰号。遇到只能选择一个名字的场合时，侏儒通常会使用听起来最有趣的名字。侏儒的族名是由普通侏儒词汇组合而成，当他们遇到人类时，有时会将族名译为通用语（若遇到精灵则译为精灵语，依此类推）。



男子名：包迪拿（Boddynock）、 丁宝（Dimble）、方克林(Fonklin)、格林(Glim)、葛尔宝(Gerbo)、杰比多(Jebeddo)、南富多（Namfoodle）、朗达（Roondar）、喜宝（Seebo）和朱克（Zook）。

女子名：彬娜汀（Bimpnottin）、卡拉蜜（Caramip）、杜法米（Duvamil）、艾利薇（Ellywick）、艾利卓贝（Ellyjobell）、露莫汀(Loopmottin)、玛娜布(Mardnab)、洛伊维(Roywyn)、夏蜜尔（Shamil）和维渥琪（Waywocket）。

氏族名：贝伦(Beren)、德哥(Daergel)、福克(Folkor)、加立克（Garrick）、那可（Nackle）、摩宁（Murning）、宁哥(Ningel)、罗那(Raulnor)、夏本(Scheppen)和图兰(Turen)。

绰号：麦酒、灰炉、獾、斗蓬、双锁、小泥棒、偷儿、单鞋、光宝石和跛鸭。

冒险者：侏儒好奇而冲动，会为了观察世界或喜好新事物而动身冒险。守序的侏儒在冒险过程中会纠正不义，保护无辜的人，并表现出社会责任，犹如在自己家乡一样。侏儒通常喜爱宝石和做工精细的物品，所以有些侏儒认为冒险是条危险但可迅速致富的途径。出门冒险的侏儒可能被族人视为流浪者甚至叛徒（因为他抛弃了对氏族的责任），这要看他与氏族的关系而定。

侏儒种族特性

- 体质 +2，力量 -2：就像矮人一样，侏儒体质顽强，但是他们个子小，所以力量较差。
- 小型体型：由于体型小，侏儒的AC具有+1体型加值，攻击检定具有+1体型加值，“躲藏”技能检定具有+4体型加值。侏儒所用武器比人类略小，举重和负重能力是中体型人物的四分之三。
- 侏儒的基本速度为20英尺。
- 昏暗视觉：侏儒在星光、月光、火炬或类似的微弱光线下，视觉距离是人类的两倍。在这种情况下，他们依然能辨识色彩和物体的细节。
- 对幻术的豁免检定，具有 +2 种族加值，这是因为侏儒天生便对各种幻术十分熟悉。
- 对狗头人和类地精生物（包括地精、大地精和熊地精）的攻击检定，具有 +1 种族加值：侏儒都受过特殊战技训练，善于与这些敌人战斗。
- 对巨人有+4闪避加值：侏儒都受过特殊训练，学习历代祖先对巨人战斗时的招数。请注意，只要人物失去对AC的敏捷加值（例如措手不及时），那么他也同时失去闪避加值。
- “聆听”检定有 +2 种族加值：侏儒的耳朵特别敏锐。
- “炼金术”检定有 +2 种族加值：侏儒可以用敏锐的嗅觉监控炼金过程。
- 天生使用语言：通用语和侏儒语。额外语言：龙语、矮人语、精灵语、巨人、地精和兽人语。侏儒常与矮人和精灵交往，也学习敌人（狗头人、巨人、地精和兽人）的语言。此外，侏儒每天可以使用一次“动物交谈”的类法术能力，藉以和穴居哺乳动物交谈（例如獾、狐狸或兔子等），这是侏儒与生俱来的能力，持续时间为1分钟（无论侏儒实际等级为何，使用这项能力时，都视为1级施法者）。关于“动物交谈”的法术说明请见第十一章。

●智力10或以上的侏儒，能够使用零级法术“舞光术”、“幻音术”和“魔法伎俩”，每种法术每天可使用一次。这些都属于奥术，所以穿着防具会有让法术失效的减值。无论侏儒实际等级为何，使用此能力时，若须依等级决定法术效果（包括此三种法术的距离，和“幻音术”的持续时间），都视为1级施法者。关于这些法术的说明请见第十一章。

●天赋职业：幻术师，也就是专精于幻术系的法师（幻术系说明见第十章）。侏儒兼职时，幻术师职业不计入XP减值（有关兼职人物经验值的说明，见第三章）。

半精灵（Half-Elf）

半精灵着迷于人类的活力，人类则为精灵的优雅所吸引，因此有时人类与精灵会结婚。在精灵眼中，这类婚姻都为时短暂，因为人类生命太短促。然而他们会留下子嗣，也就是半精灵小孩。



半精灵的人生可能不太顺遂。以精灵的眼光来看，半精灵孩童的体格成长得相当快，在二十年内即成为成人。半精灵还来不及学习精灵复杂的艺术、文化，甚至文法，就已长大成年。因此，若以精灵的标准衡量，虽然半精灵的身体已经成熟，在文化上却仍是个小孩。在精灵社会中长大的半精灵，通常会因此和儿时同伴格格不入，只能离开家园，到人类的社群寻求发展。另一方面，如果半精灵孩童是由人类养大，他会发现自己跟同伴不太一样，显得孤僻而敏感，比较没有野心，成长也比较慢。有些半精灵试着去适应人类，有些则接受自己的特点，找到了身份认同。有些半精灵终于在人类社会中找到容身之处，有些则终其一生觉得自己像个外人。

性格：大部分半精灵拥有人类的好奇心、创造力和野心，也具备精灵的纤细敏感，爱好自然和艺术。

体型与外貌：对人类而言，半精灵长得像精灵；对精灵而言，半精灵则长得像人类（事实上，精灵有时称他们为半人类）。半精灵身高大约5英尺到6英尺，体重约90磅到180磅。半精灵男性比女性高而重，但不像人类两性的差异那么大。半精灵皮肤较人类父母白晰光滑，但他们的肤色、发色与其他外型上的细微特征也如人类般多样。半精灵瞳孔和精灵父母一样是绿色。半精灵20岁成年，寿命可超过180岁。

大部分半精灵是人类和精灵所生，然而有些父母本身就是混血的半精灵，这类第二代半精灵的眼睛像人类，但瞳孔大都还是绿色。

与其他种族的关系：半精灵常与精灵或人类为伍，矮人、侏儒和半身人也都与他们处得不错。他们有精灵的优雅，却没有精灵的孤傲；有人类的活力，却没有人类的粗野。半精灵很适合在各种族间担任使节与协调者（但却很难为精灵和人类斡旋，因为双方都认为他会偏袒对方）。然而，在精灵稀少或不友善的人类土地上，人们会对半精灵怀有戒心。

有些半精灵对半兽人表现出憎恶之情，也许是因为他们和半兽人间的相似性（都拥有人类血统）令他们感到不舒服。

阵营：半精灵继承了精灵趋于混乱阵营的倾向，但整体而言，他们既不偏善良也不偏邪恶，这点和人类一样。半精灵像精灵一样珍视个体自由和创造力，并不特别喜好担任领袖或成为追随者。他们会违反规则，无视别人的要求，这使得半精灵有时显得不太可靠，至少难以捉摸。

居住地：半精灵没有自己的家园，然而人类或精灵都欢迎他们。在大城市中，半精灵有时会形成自己的小社区。

宗教：在精灵文化中长大的半精灵，通常信奉精灵神祇，主要是精灵之神柯瑞隆·拉瑞斯安。在人类社会中长大的半精灵，则多半信奉森林女神艾罗娜。

语言：半精灵使用自然习得的语言，也就是通用语和精灵语。半精灵使用复杂的精灵语时会有些生硬，但这只有精灵才听得出来，半精灵的精灵语已经比非精灵种族讲得好多了。

姓名：半精灵按照精灵或人类的习俗取名。矛盾的是，在人类社会长大的半精灵常取精灵名字，以突显他们的血统，而在精灵社会中的半精灵则常取人类名字。

冒险者：半精灵常发觉自己跟怪异的伙伴在一起，被拖去进行奇怪的活动。如同精灵一样，半精灵也憧憬流浪，许多半精灵觉得冒险生活很容易适应。

半精灵种族特性

●中型体型：由于体型中等，所以在体型上没有特别加值或减值。

●半精灵的基本速度为30英尺。

●对睡眠法术及类似效果免疫。对附魔系法术及类似效果的豁免检定，具有+2种族加值。

●昏暗视觉：半精灵在星光、月光、火炬或类似的微弱光线下，视觉距离是人类的两倍。在这种情况下，他们依然能辨识色彩和物体的细节。

●“聆听”、“搜索”和“侦察”技能检定有+1种族加值。半精灵不像精灵那样，能够自动发觉周遭的密门。半精灵感觉敏锐，但还不到精灵的程度。

●精灵血统：在所有特殊能力或效果上，半精灵都视同精灵。举例而言，半精灵使用精灵的武器和魔法物品时，可以和精灵一样发挥其特有力量。

●天生使用语言：通用语和精灵语。额外语言：所有语言（除了神秘语言之外，如德鲁伊语）。半精灵如同人类一般，具有丰富的才能和广泛的经验（但可能不够深入）。

●天赋职业：所有职业。半精灵兼职时，其最高等级职业不计入XP减值（有关兼职人物经验值的说明，见第三章）。

半兽人（Half-Orc）

在蛮荒之地，人类部落和兽人蛮族生活在紧张的平衡中，战争时他们彼此争斗，和平时则互相交易。在这种环境下，兽人和人类结合生下的半兽人会跟父母其中一方住，但他们却同时受双方文化熏陶。有些半兽人会离开家乡，凭着在荒野中锻炼出的顽强、勇敢和武艺，旅行到文明的都市。

性格：半兽人既暴躁又阴沉，他们倾向先行动再思考，宁可诉诸武力也不想动口争辩。然而，能够在文明土地上生存下来的少数半兽人，多半拥有一些自制力，而非疯狂地好勇斗狠。

半兽人喜欢单纯的娱乐，例如：大吃大喝、自吹自擂、唱歌、摔角、打鼓和疯狂跳舞。他们很少拥有优雅的嗜好，例如：诗歌、高雅舞蹈和哲学。在豪放的酒宴中，半兽人是资产；在典雅的贵族舞会中，半兽人则是负债。

体型与外貌：半兽人跟人类一样高，体重则比人类重一些。半兽人额头倾斜、下颚突出、牙齿外露而且皮肤粗糙，他们的血统很容易看得出来。

兽人喜欢疤痕，他们认为那是荣耀的标志，是一种美。住在兽人群体或附近的半兽人身上都有疤痕，有些是过去做奴隶时的可耻标记，有些则是表示荣耀和地位的作战伤痕。住在人类社会中的半兽人不一定显露疤痕，是否显露要看他自己的态度而定。

半兽人较人类稍微早熟，也明显老得快。很少有半兽人活过75岁。

与其他种族的关系：由于兽人是矮人和精灵的死敌，所以半兽人和这些种族处得相当辛苦。半兽人与人类、半身人、侏儒也处得不大好。每个半兽人都得想办法获得那些痛恨或恐惧者的接纳。有些半兽人谨言慎行，试着不引人注意；有些则在公开场合尽可能毕恭毕敬，表现出合群的样子（不论是否真诚）；当然有些仍选择采取强硬态度，使他人不得不接受。

阵营：半兽人继承了兽人趋于混乱阵营的倾向，但整体而言，他们既不偏善良也不偏邪恶，如同人类一样。然而，由兽人养大而且愿意一生和兽人在一起的半兽人，通常是邪恶的。

居住地：半兽人没有自己的家园，他们通常与兽人群体住在一起。除了兽人以外，人类是最能接受半兽人的种族。半兽人若不是住在兽人部落，基本上就住在人类社会。

宗教：和兽人一样，许多半兽人信奉兽人主神格乌什，而且视精灵之神柯瑞隆·拉瑞斯安为头号大敌。虽然格乌什是邪恶的，但非邪恶阵营的半兽人蛮族或战士也把他当成神信奉。有些半兽人因为憎得向人类解释，或不希望受到人类怀疑，并不会公开自己的信仰。然而，有些重视人类血统的半兽人会信奉人类神祇，他们可能对人类坦言自己的信仰。

语言：兽人没有自己的文字，若要用兽人语书写什么东西（这很少见，有也通常是在胡乱涂鸦），可以使用矮人文。

姓名：半兽人通常会选择能塑造特殊形象的名字。如果他想和人类打成一片，他会选择人类名字；如果他想威吓别人，他会选择粗嘎的兽人名字。完全由人类养大，取了人类名字的半兽人离开家乡时，很有可能选择另外的名字。当然，有些半兽人还没聪明到足以小心地选择名字。

兽人男子名：丹契（Dench）、锋（Feng）、嘎尔（Gell）、哼克（Henk）、豪格（Holg）、伊姆呼（Imsh）、凯斯（Keth）、隆特（Ront）、夏普（Shump）和梭克（Thokk）。

兽人女子名：巴姬（Baggi）、爱门（Emen）、恩红（Engong）、美弗（Myev）、妮加（Neega）、欧娃（Ovak）、欧玟卡（Ownka）、小艾（Shautha）、芙拉（Vola）和芙伦（Volen）。

冒险者：人类社会中的半兽人几乎都从事需要蛮力的工作，这样才能发挥他们的长才。文人雅士通常会避开半兽人，所以他们的伙伴大多是流浪者或粗人。

半兽人种族特性

●力量+2，智力-2，魅力-2：半兽人很强壮，但兽人血统使他们既迟钝又粗鲁。

●中型体型：由于体型中等，所以在体型上没有特别加值或减值。

●半兽人的基本速度为30英尺。

●黑暗视觉：半兽人在黑暗中的视力范围是60英尺。黑暗视觉只能分辨黑与白，其他则和正常视力一样。完全无光时，半兽人仍可使用黑暗视觉。

●兽人血统：在所有特殊能力或效果上，半兽人都视同兽人。举例而言，半兽人使用兽人的武器和魔法物品时，可以和兽人一样发挥其特有力量。

●天生使用语言：通用语和兽人语。额外语言：龙语、巨人、豺狼人、地精和深渊语。聪明的半兽人（这很罕见）懂得盟友和敌人的语言。

●天赋职业：野蛮人。半兽人身上流着凶残的血液，半兽人兼职时，野蛮人职业不计入XP减值（有关兼职人物经验值的说明，见第三章）。

半身人（Halfling）

半身人是聪明又有能力的机会主义者，在任何地方都可找到容身之处。对他人而言，半身人是陌生人或流浪者，外人常对他们感到怀疑或好奇。有些半身人是可靠勤勉的居民（如果够合群的话），有些则是伺机捞一票就跑的窃贼，纯视其氏族而定。无论如何，半身人总能靠狡猾与机智生存下来。

性格：半身人宁愿惹点麻烦，也不想陷入无聊。他们的

好奇心旺盛，人尽皆知。半身人善于逃避危险，所以胆子比许多高个子种族还大。

半身人极爱好美食与享乐，他们喜欢精心烹调的食物、美酒、烟草和舒适的衣物。半身人可能喜欢钱财，但却经常把刚到手的钱花个精光。

半身人也常收集各式物品。崇尚传统的半身人收集茶壶、书或压花，有些则收集兽皮甚至野兽本身。富有的半身人有时会委托冒险家取得特殊物品，以增加自己的收藏。

体型与外貌：半身人身高约3英尺，体重通常介于30到35磅。他们的皮肤红润，头发直而黑，眼睛为棕色或黑色。半身人男性通常蓄有长鬓角，但很少蓄胡，唇上的髭更是少见。半身人喜欢舒适胜于炫耀财富，所以他们喜欢穿着简单舒爽又实用的衣服，而非装饰华丽的衣物。半身人20岁出头即成年，寿命可达150岁左右。

与其他种族的关系：半身人与所有种族都处得很好。他们很容易即可打进人类、矮人、精灵或侏儒的社群，而且还会让自己受到欢迎。因为人类社会变动得比其他长寿种族快，让半身人有很多途径可以钻营，所以半身人最常出现在人类的居住地。

阵营：半身人趋向中立而现实。他们乐于变化（带有混乱阵营的特性），但同时也倾向依赖抽象的恒久事物，例如重视氏族关系和个人荣誉（带有守序阵营的特性）。

居住地：半身人没有自己的家园，他们大都住在其他种族的土地上，并从中获利。半身人常在人类或矮人城市中形成紧密的社区。虽然他们乐于和其他人一起工作，但常常只跟自己人交朋友。有些半身人会离群索居，或设立自给自足的村落。尽管如此，半身人不一定长久住在同一地点，他们常集体迁移到更有发展机会的地方，例如：新矿区或因战乱而缺乏技工之处。如果那只是短期机会，或出现了更好的机会，半身人会马上收拾行李，再度迁移。如果能长期获利，半身人就会定居下来形成新村落。不过还是有些半身人社群将迁徙视为一种生活方式，他们驾着马车或船只四处流浪，永无固定的居所。

宗教：半身人的主神是“受福者”攸达拉，他是半身人的保护神。攸达拉承诺会对重视其教诲、保卫氏族、抚育家庭的人给予保护和祝福。半身人也信仰各种小神，认为这些神祇管理着乡下村庄、森林、河流和湖泊，因此他们对这些神祇表达敬意，以求旅途平安。

语言：半身人有自己的语言，但使用通用文。他们不太用自己的语言写作，所以不像矮人、精灵或侏儒那样，拥有自己的文学遗产，但他们的口述传统非常强。半身人的语言虽然不神秘，但他们却不愿将口述内容与外人分享。由于半身人得用语言和其他种族打交道，所以几乎所有半身人都会说通用语。

姓名：半身人除了名字和家族姓氏之外，有时还有绰号。他们的家族姓氏听起来，就像是传了许多代而固定下来的绰号。

男子名：阿尔顿（Alton）、贝奥（Beau）、卡德（Cade）、艾尔顿（Eldon）、盖瑞（Garret）、里尔（Lyle）、米罗（Milo）、欧斯朋（Osborn）、罗斯柯（Roscoe）和韦尔比（Wellby）。

女子名：阿玛莉斯（Amaryllis）、契尔（Charmaine）、蔻拉（Cora）、欧菲咪亚（Euphemia）、吉莉安（Jillian）、拉薇妮亚（Lavinia）、玛拉（Merla）、波蒂亚（Portia）、瑟拉菲娜（Seraphina）和薇娜（Verna）。

家族姓氏：集刷、好桶、绿瓶、高丘、均丘、架地、叶茶、刺子、石、枝底。

冒险者：半身人常单独出发游历，利用独特的技能获得财富或地位。对半身人而言，冒险不是一种职业，而是一个机会。虽然投机取巧的半身人有时看来像是在进行窃盗或诈欺，但一个能信任伙伴的半身人也是值得信赖的。

半身人种族特性

●敏捷+2，力量-2：半身人动作快速敏捷，对远程武器很拿手，但因为体型小，所以不像其他种族那样强壮。

●小型体型：由于体型小，半身人的AC具有+1体型加值，攻击检定具有+1体型加值，“躲藏”技能检定具有+4体型加值。半身人所用武器较人类为小，举重和负重能力是中体型人物的四分之三。

●半身人的基本速度为20英尺。

●“攀爬”、“跳跃”和“潜行”技能检定有+2种族加值：半身人很灵活，不易跌倒，而且具有运动细胞。

●所有豁免检定均具有+1种族加值：半身人对于各种灾祸拥有惊人的躲避能力。

●对恐惧的豁免检定，具有+2士气加值（豁免检定+1种族加值之外再累加）。

●使用投掷类武器有+1种族加值：石头是半身人的流行运动，他们很会瞄准目标。

●“聆听”技能检定有+2种族加值：半身人的耳朵非常灵敏。

●天生使用语言：通用语和半身人语。额外语言：矮人语、精灵语、侏儒语、地精和兽人语。聪明的半身人会使用朋友和敌人的语言。

●天赋职业：游荡者。半身人习于行动隐密、随机应变，还会各种技能，天生就有成为游荡者的才华。半身人兼职时，游荡者职业不计入XP减值（有关兼职人物经验值的说明，见第三章）。

小体型人物

体型为小型的人物在攻击检定时，AC有+1体型加值，“躲藏”检定有+4体型加值。小体型人物之所以在攻击时有加值，是因为体型大小会影响攻击的命中机率。两个半身人互相攻击时，困难度就像两个人类互相攻击一样，因为攻击方的攻击加值被防御方的AC加值抵消掉了。然而，半身人攻击人类时较容易击中，就如同人类攻击食人魔，或食人魔攻击巨人一样。

小体型人物的举重和负重能力是中体型人物的四分之三（见第九章相关章节）。

小体型人物的移动速度通常是中体型人物的三分之二。

小体型人物使用的武器比中体型人物为小，详见第七章关于武器的说明。

第三章 职业



Dungeons & Dragons

冒险者追求的是金钱、荣耀、正义、名声、力量、知识等目标，有些目标高尚，有些卑鄙。每个冒险者会选择不同的方式来达到这些目标，有些人使用蛮力拼斗，有些则靠强力的法术或精巧的技能。成功的冒险者可以获得经验、财富和力量，失败的冒险者往往难逃一死。

玩家人物的职业影响其擅长做的事，例如：战斗、施法、使用技能等。创造人物时，你得先决定职业（或至少和种族一起决定）。选择了职业之后，你才能判断如何分配属性值，进而选择适合该职业的种族。

职业

本章详述以下十一种职业：

野蛮人：使用愤怒与直觉击倒对手的猛者。

吟游诗人：以音乐产生魔法的艺术家，也是四处讲述乡野传奇的流浪人和万事通。

牧师：可施展神术的神职人员，也是不错的战斗者。

德鲁伊：从大自然中获取能量，可施展神术和独特的魔法力量。

战士：战斗力胜过常人，非常擅长各式武器的战斗者。

武僧：空手格斗的专家，拥有迅速且强大的能力。

圣武士：正义的护卫和邪恶的克星，受神圣力量庇护。

巡林客：灵巧而老练的野外战斗者。

游荡者：技巧丰富的密探或间谍，善于隐匿而非依靠蛮力。

术士：天生即具有魔法能力的施法者。

法师：研习各魔法学派的施法者。

兼职人物

人物升级时，他可以选择兼任其他职业。兼职可带来更广的能力，但这是以牺牲原有职业能力的发展为代价。举例而言，法师在升级时可以选择兼职成为法师/战士，如此一来，他可擅长更多武器，并提升强韧检定加值，但同时却无法获得新的法师能力，他的法师能力就不如继续从事法师职业那么强。关于兼职人物的创造和升级方法，将在本章末说明。

职业与等级加值

攻击检定、豁免检定和技能检定都取决于三个数值，每个数值各代表一个不同的因素：第一是随机因素（也就是掷二十面骰的结果）；第二是代表人物内在能力的数值（也就是属性调整值）；第三个因素则为代表人物经验与训练的加值。最后这个因素关系到人物的职业和

等级，表 3-1 是基本豁免加值和基本攻击加值的总表。

基本豁免加值：此栏的两个数字是豁免检定的加值。依职业不同，有些豁免检定使用第一个加值（较低），有些则用第二个加值（较高）。举例而言，战士进行反射检定和意志检定时是用较低的加值，但若进行强韧检定，则使用较高加值。相对的，游荡者进行强韧检定和意志检定时采取较低加值，但反射检定则使用较高加值。武僧的三种豁免检定都同样的好。你需要参阅各职业的叙述，以找出哪个豁免检定该使用哪个加值。如果是兼职人物，基本豁免加值则由各职业加值累计。

基本攻击加值：依照人物的职业，从表 3-1 中找出相对应的攻击加值，加到攻击检定上。斜线分开来的加值应用于多重攻击，例如："+12/+7/+2" 代表一轮内攻击三次，第一次攻击的基本攻击加值是 +12，第二次是 +7，第三次是 +2。这些攻击都还要加上属性调整值，但额外攻击次数并非源自高属性的加值，例如：3 级半身人游荡者莉达有 +2 基本攻击加值。使用投掷类武器时，可加上敏捷加值 (+3) 和种族加值 (+1)，让总加值为 +6，但莉达还是只能攻击一次（虽然表格上，+6 基本攻击加值的右边写有第二次攻击的 +1 基本攻击加值，但以属性、种族或武器将加值由 +2 提升到 +6，并不会让攻击次数增加一次）。如果是兼职人物，基本攻击加值则由各职业加值累计。

本职技能每提升一个级数，需要花费 1 点技能点数。本章各职业叙述中，会列出每个职业的本职技能（亦可见表 4-2）。

跨职技能（Cross-Class Skill）最高级数：跨职技能是与人物职业无关，但也不冲突的技能，其最高级数为本职技能的一半。举例而言，1 级法师的"潜行"技能只能到级数 2（"潜行"属于游荡者的本职技能）。除此之外，跨职技能每提升一个级数，需要花费 2 点技能点数。表 3-2 中标示的半级数（1/2）对技能检定并无助益（也就是在检定时舍去不计），只是单纯显示该技能已接近下一级数。

专长（Feat）：人物在 1 级时可获得一个专长，每当人物等级升到三的倍数时（3 级、6 级、9 级、12 级、15 级和 18 级），又可得到一个专长。升级时所获得的专长，不影响职业额外专长或人类额外专长（即可以累加）。关于专长说明，请见第五章。

属性提升：每当人物等级升到四的倍数时（4 级、8 级、12 级、16 级和 20 级），玩家可以选择任一属性，将其数值永久升高 1 点。举例而言，某个起始魅力 16 的术士升到 4 级时，可以把魅力提升到 17。到了 8 级时，他可以再次增加魅力（从 17 到 18），或选择增加其他属性。

对兼职人物而言，专长和属性提升的时机是以人物等级计算，而不是个别职业等级。3 级法师 /1 级战士的人物等级是 4 级，这是他首次获得属性提升的时机。

表 3-1：基本豁免加值与基本攻击加值

职业等级	基本豁免加值	战士、野蛮人、圣武士、巡林客的基本攻击加值	牧师、德鲁伊、游荡者、吟游诗人、武僧的基本攻击加值	法师与术士的基本攻击加值
1	+0/+2	+1	+0	+0
2	+0/+3	+2	+1	+1
3	+1/+3	+3	+2	+1
4	+1/+4	+4	+3	+2
5	+1/+4	+5	+3	+2
6	+2/+5	+6/+1	+4	+3
7	+2/+5	+7/+2	+5	+3
8	+2/+6	+8/+3	+6/+1	+4
9	+3/+6	+9/+4	+6/+1	+4
10	+3/+7	+10+5	+7/+2	+5
11	+3/+7	+11/+6/+1	+8/+3	+5
12	+4/+8	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1
13	+4/+8	+13/+8/+3	+9/+4	+6/+1
14	+4/+9	+14/+9/+4	+10/+5	+7/+2
15	+5/+9	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2
16	+5/+10	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3
17	+5/+10	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+8/+3
18	+6/+11	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+9/+4
19	+6/+11	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	+9/+4
20	+6/+12	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	+10/+5

等级相关数值

除了攻击加值和豁免加值外，升级还可带来其他好处，这些附加优势在表 3-2 中有概述。

经验值（XP）：此栏是人物升到该等级所需的总经验值。兼职人物的经验值决定人物等级（所有职业等级的加总），而不是个别职业等级。

本职技能（Class Skill）最高级数：每个职业的本职技能，就是与该职业关系密切的技能，例如："辨识法术" 技能就是法师的本职技能。人物的本职技能最高级数 = 该人物等级 +3。

职业描述

本节将依照英文字母顺序详述各职业特色。每一段说明中，会先以"游戏世界"内的措辞对该职业做简单介绍，这是游戏世界里人们的理解方式，也是该人物自我介绍时可能使用的方式。这些描述只是一般性简介，同样职业的个别成员很可能会在心态、观念或其他方面与众不同。

表 3-2：经验值与升级影响

人物等级	经验值	本职技能最高级数	跨职技能最高级数	专长	属性提升
1	0	4	2	第一个	–
2	1000	5	2 1/2	–	–
3	3000	6	3	第二个	–
4	6000	7	3 1/2	–	第一次
5	10000	8	4	–	–
6	15000	9	4 1/2	第三个	–
7	21000	10	5	–	–
8	28000	11	5 1/2	–	第二次
9	36000	12	6	第四个	–
10	45000	13	6 1/2	–	–
11	55000	14	7	–	–
12	66000	15	7 1/2	第五个	第三次
13	78000	16	8	–	–
14	91000	17	8 1/2	–	–
15	105000	18	9	第六个	–
16	120000	19	9 1/2	–	第四次
17	136000	20	10	–	–
18	153000	21	10 1/2	第七个	–
19	171000	22	11	–	–
20	190000	23	11 1/2	–	第五次

游戏规则信息

在职业简介之后，是关于该职业的游戏规则信息。以下是一些相关项目的说明：

属性：此条目说明哪项属性对于这个职业的人物最重要。各职业中的典型人物，通常会将最高属性值放在能发挥最大作用的属性上（或者以游戏世界内的说法，他会选择最能发挥天分或最适合自己的职业），当然玩家还是可以创造违反典型的人物。

阵营（Alignment）：某些职业会限制人物的阵营，例如：吟游诗人必须是非守序阵营。如果职业的阵营是“不限”，则该职业的人物可选择任何阵营。

生命骰（Hit Dice，简称HD）：升级时，不同职业需要掷不同面数的骰子，以决定生命值增加多少。

人物升级时掷一次生命骰，然后加上体质调整值，最后把结果加到总生命值。刚创出的1级人物的第一个生命骰可以直接得到最高数值而不需掷骰（仍须加上体质调整值）。

举例而言，德鲁伊凡达妮雅的生命骰是d8，她在1级时不需掷骰，便可直接获得8点生命值。由于她的体质为13，可以得到+1加值，这让她的起始生命值成为9。当她升到2级时（以及之后任何等级），凡达妮雅的玩家可掷一次d8，然后加上1点（体质加值），就是凡达妮雅此次升级可提升的生命值。

生命骰种类	职业
d4	术士、法师
d6	吟游诗人、游荡者
d8	牧师、德鲁伊、武僧
d10	战士、圣武士、巡林客
d12	野蛮人

如果人物的体质调整值为减值，并使得升级后得到的生命值低于1，则忽略该结果，直接在总生命值上加1点。也就是说，无论体质多差，升级时至少可以增加1点生命值。

职业表：这份表格记载了该职业人物升级时可增加的能力。部分内容与表3-1相同，如：基本豁免加值和基本攻击加值，但说明得更详细。职业表通常包括以下的项目：

等级：人物在该职业的等级。

基本攻击加值：人物的基本攻击加值和每轮攻击次数。

强韧检定：强韧检定的基本加值，还需加上体质调整值。

反射检定：反射检定的基本加值，还需加上敏捷调整值。

意志检定：意志检定的基本加值，还需加上感知调整值。

特殊能力：等级相关的特殊能力，会在职业特性里详述。

每日法术数量：每天可以施展的法术数量。如果某法术等级标示的是“—”，代表该人物无法施展该等级法术。如果是“0”，则只有当拥有额外法术时才能施展该法术等级法术（见表1-1）。法师的额外法术取决于智力；牧师、德鲁伊、圣武士和巡林客的额外法术则取决于感知；吟游诗人和术士的额外法术则由魅力决定。

施法者总可以选择用较高等级的法术位记忆较低等级的法术（见第十章的相关说明）。

本职技能：1级人物拥有的基本技能点数、升级时可以得到的基本技能点数及本职技能列表。每次升级时，各个职业会获得一定数量的基本技能点数，例如：巡林客可以获得4点，游荡者获得8点。此数值加上智力调整值，就是升级时该人物可获得的总技能点数（即使有智力减值，至少也可获得1点）。请记住，1级新人物的技能点数是上述数值的四倍。由于本职技能的最高级数是人物等级+3，所以1级人物最高可将本职技能升到级数4，每升一个级数须耗费1点技能点数。

举例而言，凡达妮雅是一个德鲁伊，德鲁伊每级可以得到4点技能点数。因为凡达妮雅有+1智力调整值，所以她每等级会得到5点技能点数。1级时，她得到四倍的技能点数，即20点。她的本职技能最高能升到级数4，所以她可以选择五个本职技能，并花费20点技能点数让这些技能都升到级数4（通常针对少数技能研习专精，比选择一大堆技能而通通不精要来得有用）。

你也可以把技能点数用在跨职技能上，但每1点技能点数只能得到半个跨职技能级数，而且跨职技能的最高级数是本职技能的一半（所以1级人物的跨职技能最高只能到级数2）。某些本职技能只有特定职业才能学习，这称为专职技能（Exclusive Skill）。举例而言，“使用魔法装置”是吟游诗人和游荡者的专职技能，其他职业的人物无法学习此技能（见表4-2）。



职业特性：此部份叙述了该职业的特殊能力和可能的限制。其中包括以下项目：

擅长武器和防具：此处注明该职业擅长的武器与防具种类。无论是否受过训练，笨重的防具都会干扰特定技能（如"攀爬"）和大部分奥术施展。对于此处未列出的武器或防具，你可以经由学习相关专长，藉以擅长特定的武器或防具（见第五章有关专长的说明）。

法术：法师、术士、牧师、德鲁伊和吟游诗人都施法，战士、野蛮人、游荡者和武僧则不能。圣武士和巡林客升到4级时可得到施法的能力。

其他特性：每个职业或多或少都有一些独特的能力。

特殊能力包括超自然能力和类法术能力。使用类法术能力基本上与施法类似（但不需要法术成份）。使用类法术能力会引发借机攻击。使用超自然能力则与施法不同（见第八章关于借机攻击和使用特殊能力的部分）。

前职业：人物有时因故必须脱离某职业，此处为相关规则。

起始套组：此处提供该职业的一个预设新人物（等级1）的省缺专长、技能、装备及其他细节。你可以直接使用这名预设人物（只要把设定抄到你的人物表上），或只参考部分内容（如装备或技能）。当然，你也可以完全不管预设人物，自创一个新人物。地下城主也可以使用预设人物当作1级的非玩家人物。

起始套组假设你在每个技能上花费4点技能点数（以便专精数门而非博而不精），因而这名预设人物的技能标示方法可能与一般有点不同，但其技能级数完全符合规则。

起始套组中的预设人物都已选好种族。如果你要更换种族，可以参考替换套组的说明。起始套组中并未注明种族特性，所以请自行记下不同种族的属性修正值和技能加值（见第二章）。套组中亦未列出所有职业特性，也请自行记下。

人物装备列出冒险所需装备，不含普通衣饰。每个人物已假定拥有一套基本衣着。你可以从以下在第7章中列出的普通衣着中免费选择一套：工匠工作服、艺人服装、探险家服装、武僧服装、平民服装、学者服装或旅行者服装（请见第七章有关衣着的部分）。

野蛮人（Barbarian）

从冰冻的北方荒野到地狱般的南方雨林，都有勇猛强悍的斗士。文明人称他们为野蛮人或狂战士，认为他们代表破坏、不敬与残暴。但这些"野蛮人"已经向盟友们证明了他们的勇气与毅力。他们精明坚忍，而且毫不留情，不容任何人轻视。

冒险：野蛮人若要在文明社会中取得一席之地，最好的方式就是参加冒险。他们不喜欢担任无聊的守卫工作，或平凡无奇的差事。野蛮人很习惯冒险活动中的危险不确定性，而且不畏辛劳。野蛮人也喜欢参与战斗任务，他们厌恶非自然的事物，包括不死生物、恶魔和魔鬼等。

特质：野蛮人是杰出的战斗者。相对于一般战士依靠良好的训练，野蛮人则靠天赋强大的狂暴力量。当陷入狂暴状态时，他们会变得更强悍无敌。狂暴之后他们会变得非常疲累，所以野蛮人一天内能狂暴的次数有限，但这已经足够了。野蛮人在荒野中如同在家里一般自在，而且可以高速奔跑。

阵营：野蛮人不能是守序阵营。他们或许有荣誉感，但内心狂野不羁。这份狂野是他们力量的来源，与守序不容。混乱阵营的野蛮人，有时自由奔放，有时却成为欠缺思虑的破坏源。

宗教：有些野蛮人不参与宗教，而喜欢与天地保持直觉自然的关系。有些则信奉拥有强大力量的神祇，如力量之神寇德、自然之神欧拜·亥、杀戮之神厄斯怒等。野蛮人可能会为了信仰而牺牲性命。

背景：野蛮人来自文明边缘的未开化地区或蛮族部落。野蛮人冒险者之所以来到城镇，可能是因为财富的诱惑，或是从家乡被抓来当奴隶却逃了出来，也可能是来担任佣兵，或因为家乡遭侵略而流亡出走。野蛮人彼此间没有什么关系，除非他们来自同个部落或地区。事实上，他们不认为自己是野蛮人，而认为自己是斗士。

种族：人类野蛮人多半来自蛮荒之地，半兽人野蛮人则是离弃兽人部落而来到人类社会。矮人野蛮人较少见，通常来自于与地精、兽人、巨人长年久战，而导致衰落的矮人王国。其他种族的野蛮人则更稀有。

粗暴的类人种族（如：兽人和食人魔）中，野蛮人通常比战士还多。

与其他职业的关系：由于野蛮人是荒野之民，所以与德鲁伊、巡林客及信奉自然神祇（如欧拜·亥或艾罗娜）的牧师处得还不错。很多野蛮人也欣赏吟游诗人的天份，而且热爱音乐。野蛮人不喜欢他们不了解的事物，魔法就是很好的例子。野蛮人比较能容忍术士，而不喜欢法师，不过这也许是因为术士们比较有魅力的缘故。武僧崇尚苦修与战斗纪律，通常与野蛮人很难正眼相对，不过这不代表这两个职业必然互相敌视。野蛮人对圣武士、战士、牧师和游荡者并没有特别的观感。

游戏规则信息

属性：战斗时常需使用蛮力，所以力量对野蛮人很重要，野蛮人许多技能的关键属性就是力量。敏捷对野蛮人也很有用，特别是习惯穿着轻型盔甲者。某些野蛮人技能需要感知，而高体质可以让野蛮人狂暴得更久（也可以让野蛮人活得更久，因为会有更高的生命值）。

阵营：任何非守序阵营。

生命骰：D12。

本职技能

野蛮人的本职技能如下（括号中为该技能的关键属性）："攀爬"（力量）、"手艺"（智力）、"驯养动物"（魅力）、"威吓"（魅力）、"方向感"（感知）、"跳跃"（力量）、"聆听"（感知）、"骑术"（敏捷）、"游泳"（力量）和"野外求生"（感知）。各技能说明请见第四章。

1级人物起始技能点数：（4+ 智力调整值）× 4。

升级可得到的技能点数：4+ 智力调整值。

职业特性

擅长武器与防具：野蛮人擅长使用所有简易武器、军用武器、轻型盔甲、中型盔甲与盾牌。请注意，当穿戴盾牌或比皮甲重的盔甲时，以下技能会有防具检定减值："平衡"、"攀爬"、"脱逃"、"躲藏"、"跳跃"、"潜行"、"扒窃"、"滚翻"。此外，"游泳"技能检定时，身上每带有5磅的防具与装备，就会累计 -1 减值。

野蛮人狂暴（Barbarian Rage）：野蛮人在必要时，会进入一种热血沸腾的狂暴状态。进入狂暴状态时，野蛮人会变得更强悍暴力，但也会变得鲁莽而疏于防御。他会暂时获得+4 力量、+4 体质，意志检定获得 +2 士气加值，但 AC 遭受 -2 减值。



库斯克

体质增加可让野蛮人的生命值提升，提升点数为"人物等级x2"，但狂暴状态结束后，体质恢复正常，这些多出来的生命值也会消失（这些额外生命值不会像暂时生命值那样先丧失，见第八章有关暂时生命值的部分）。狂暴时，野蛮人不能使用任何需要耐心或专注的技能及能力，如潜行和施法。狂暴时不能使用的本职技能，包括"手艺"、"驯养动物"和"方向感"。狂暴时，野蛮人可以使用任何专长，除了"寓守于攻"、制造物品专长、超魔专长和"专攻技能"（如果该技能需要耐心或注意力）。每次狂暴的持续时间等于"（狂暴时的）体质调整值+3轮"，野蛮人可以随时终止狂暴。狂暴结束时，野蛮人会变得很疲累（力量 -2、敏捷 -2、无法冲刺或奔跑）直到该次战斗遭遇结束（若该人物等级达 20 级，便不受此规则限制）。野蛮人每次战斗遭遇中只能使用一次狂暴能力，而且每天使用次数也有限（视等级而定）。进入狂暴不需要花时间，但只能在轮到自己动作时才能使用（见第八章关于先攻权的说明），不能在回应别人动作时使用。举例而言，野蛮人不能在刚好被弓箭击倒时发动狂暴，以获得额外生命值。

15 级开始，野蛮人狂暴可得到 +6 力量、+6 体质，意志检定 +3 士气加值（AC 减值仍为 -2）。

健步如飞（Fast Movement）：野蛮人未穿戴盔甲，或只是穿戴轻型或中型盔甲（而且没有负重拖累）时，速度可以比一般快 10 英尺。举例而言，一般人类的速度是 30 英尺，人类野蛮人穿着镶嵌皮甲时的正常速度则是 40 英尺。此时，若他采取倍速移动动作，速度是 80 英尺（而非 60 英尺），奔跑速度则是 160 英尺（而非 120 英尺）。

直觉闪避（Uncanny Dodge）：2 级开始，野蛮人获得此特异能力，可以在尚未意识到危险前，即做出相关反应。此后，野蛮人即使措手不及或遭隐形敌人攻击，也不会丧失 AC 的敏捷加值（但如果他无法动弹，仍会丧失此敏捷加值）。

5 级开始，野蛮人不会被夹击（Flank），他可以轻易对付反方向的一名敌人，所以游荡者无法以夹击进行偷袭，除非该游荡者的等级比野蛮人高过四级以上，才能进行夹击偷袭。

10 级开始，野蛮人具有避开陷阱的直觉，对陷阱的反射检定有 +1 加值，对来自陷阱的攻击其 AC 有 +1 闪避加值。13 级开始，这些加值增加为 +2。16 级开始，增加为 +3。19 级开始，增加为 +4。

伤害减免（Damage Reduction）：11 级开始，野蛮人获得此特异能力。每次野蛮人受到伤害时，可减少 1 点伤害。14 级开始，改为减少 2 点。17 级开始，改为减少 3 点。20 级时，改为减少 4 点。伤害减免可以让伤害降到 0，但不能低于 0。

文盲（Illiteracy）：野蛮人是唯一不懂如何读写的职业。野蛮人需要花费 2 点技能点数得到自己所会说语言的读写能力。

前野蛮人

变成守序阵营的野蛮人会失去狂暴能力，而且无法再提升野蛮人职业等级。他仍拥有此职业的其他特性（包括：健步如飞、直觉闪避、伤害减免）。

半兽人野蛮人起始套组

防具：镶嵌皮甲，AC+3，防具检定减值 -1，速度 40 英尺，20 磅。

武器：巨斧（1d12，致命×3，20 磅，大型，挥砍）。

短弓（1d6，致命×3，60 英尺，2 磅，中型，穿刺）。

匕首（1d4，致命 19-20/×2，10 英尺，1 磅，超小型，穿刺）。

技能选择：技能数量为 4+ 智力调整值。

表 3-3：野蛮人

等级	基本攻击加值	强韧检定	反射检定	意志检定	特殊能力
1	+1	+2	+0	+0	野蛮人狂暴（每日1次）、健步如飞
2	+2	+3	+0	+0	直觉闪避（AC的敏捷加值）
3	+3	+3	+1	+1	
4	+4	+4	+1	+1	野蛮人狂暴（每日 2 次）
5	+5	+4	+1	+1	直觉闪避（不会遭受夹击）
6	+6/+1	+5	+2	+2	
7	+7/+2	+5	+2	+2	
8	+8/+3	+6	+2	+2	野蛮人狂暴（每日 3 次）
9	+9/+4	+6	+3	+3	
10	+10+5	+7	+3	+3	直觉闪避（对陷阱+1）
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	伤害减免 1/-
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	野蛮人狂暴（每日 4 次）
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	直觉闪避（对陷阱+2）
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	伤害减免 2/-
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	更强的狂暴
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	野蛮人狂暴(每日5次)、直觉闪避（对陷阱 +3）
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	伤害减免 3/-
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	直觉闪避（对陷阱+4）
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	野蛮人狂暴(每日6次)，狂暴之后不再疲累，伤害减免 4/-

DUNGEONS & DRAGONS

技能	级数	关键属性	防具检定减值
攀爬	4	力量	-1
野外求生	4	感知	
聆听	4	感知	
跳跃	4	力量	-1
游泳	4	力量	-11*
骑术	4	敏捷	
威吓	4	魅力	
方向感	4	感知	
侦察（跨职）	2	感知	

* 防具或装备重量每多 5 磅再 -1。

专长：“专攻武器：巨斧”。

装备：背包装有水袋、口粮一天份、睡袋、麻袋、燧石与铁片。箭袋有 20 枝箭。

金钱：2d4 金币。

替换套组

同半兽人野蛮人，除了以下项目：

种族：人类、矮人、精灵、半精灵。

防具：速度 30 英尺（只限矮人）。

技能选择：技能数量为 5+ 智力调整值（只限人类）。

额外专长：“警觉”（只限人类）。

替换套组

同半兽人野蛮人，除了以下项目：

种族：侏儒或半身人。

防具：速度 30 英尺。

武器：战斧（1d8，致命 x3，6 磅，中型，挥砍）。

技能选择：技能数量为 4+ 智力调整值。

技能	级数	关键属性	防具检定减值
游泳	4	力量	-5*

* 防具或装备重量每多 5 磅再 -1。

专长：“专攻武器：战斧”。

金钱：6d4 金币。

吟游诗人（Bard）

据说音乐带有特殊魔力，吟游诗人证明了这一点。吟游诗人四处游荡，收集各种地方传说，四处传述。他以音乐施展魔法，让听众时而落泪，时而欢欣，这正是游唱四海的生活。吟游诗人必须面对各式各样的人，因而他们常成为外交官、协调者、传讯者、密探或间谍。

吟游诗人的魔法来自内心。心地善良的吟游诗人可以为不幸者带来希望与勇气，并利用擅长的音乐魔法对抗恶徒的奸计。遇到腐败的地方领主，善良的吟游诗人会反抗暴政，有技巧地躲避追捕，并鼓舞受压迫群众的勇气。但心怀邪恶者亦能演奏音乐，邪恶的吟游诗人并不喜欢使用暴力，而是以高超的技巧操控他人的心灵，从痴迷的听众那里收取他们“自愿”的献赠。

冒险：吟游诗人将冒险视为学习的机会。他们运用自己的技能和能力进入神秘的古老墓穴、寻找失落乐曲、解译古籍，或旅行到外地、探寻珍禽异兽，并学习新的歌曲与故事。吟游诗人喜欢与英雄（或魔头）随行，以便得到第一手素材。吟游诗人若能根据亲身经验叙述神奇的故事，通常可以得到同辈的赞誉。吟游诗人不断述说许多英雄事迹，故事中的场景深植很多吟游诗人内心，让他们也自认成为英雄。

特质：吟游诗人的魔法来自灵魂，而不是法术书。他只能施展少量的法术，但不须事先准备。法师或术士的法术可以爆发力量，但吟游诗人的魔法强调魅惑与幻象。

除了法术外，吟游诗人的音乐和歌曲也带有魔法。他可以激励同伴、让听众迷醉，或反制通过声音施展的法术。

吟游诗人拥有部分游荡者技能，但他们的技能不如游荡者那么专精。由于吟游诗人喜欢听故事，所以他们对地方传说和特殊物品特别了解。

阵营：吟游诗人四处流浪，依凭自己的直觉和灵感，而非传统或律法行事。吟游诗人的天资、魔力和生活方式无法与守序阵营并存。

宗教：吟游诗人敬爱道路之神法兰恩。他们有时会在法兰恩祭坛边驻歇，希望从旅人身上赚些奉献钱。许多吟游诗人虽然不是精灵，但仍崇拜精灵之神柯瑞隆·拉瑞斯安，因为他是音乐与诗歌之父。善良的吟游诗人亦偏爱太阳神培罗，相信他能看顾他们的旅程。喜欢混乱与偷窃的吟游诗人，会敬爱盗贼之神渥利达马拉。邪恶的吟游诗人则信仰杀戮之神厄瑞斯努，不过他们很少承认。由于吟游诗人花许多时间旅行，虽然有信仰，但很少定期至神殿敬拜。

背景：吟游诗人学徒通常是从经验老到的吟游诗人身上学习技能，并跟随他的导师，直到有能力开始自己的旅程为止。很多吟游诗人小时候是孤儿或流浪儿，受到吟游诗人导师的照顾。由于吟游诗人常常聚集在非正式的“学院”，所以很容易遇到地方上的知名同行。然而，吟游诗人没有强烈的团体意识。事实上，许多吟游诗人彼此存有强烈的竞争心态，互相嫉妒彼此的名声，各自保护自己的势力范围。

种族：吟游诗人通常是人类、精灵或半精灵。人类很能习惯流浪生活，可轻易适应新环境。精灵对音乐与魔法很有天份，所以吟游诗人的职业对他们来说很自然。吟游诗人的流浪生活也很适合半精灵，毕竟他们即使在自己的家园也感到陌生。矮人、侏儒和半身人中，较少见到吟游诗人，但只要有导师愿意训练，这些种族成员仍可能成为吟游诗人。

除了人马之外，野蛮的类人种族里几乎没有吟游诗人。人马吟游诗人有时会训练人类或其他种族的孩童。

与其他职业的关系：吟游诗人与其他职业的伙伴合作良好。吟游诗人通常是队伍的发言人，利用社交技能替队伍获取利益。若队伍没有法师或术士，便需要依赖吟游诗人的法术；若缺少游荡者，即可利用吟游诗人的技能。吟游诗人对那些更加集中专注的冒险者的手法很好奇，常常试着从战士、术士和游荡者那里获取建议。

游戏规则信息

属性：魅力决定吟游诗人法术的强度、每日施法数量，以及对方抵抗其法术的难度。欲施展某等级的法术，吟游诗人的魅力值必须达到 10+ 该法术等级。吟游诗人能否获得额外法术，视其魅力值而定。受术者若要对抗吟游诗人的法术，其

Dungeons & Dragons

表 3-4：吟游诗人

等级	基本攻击加值	强韧检定	反射检定	意志检定	特殊能力	每日法术数量 零级	一级	二级	三级	四级	五级	六级
1	+0	+0	+2	+2	吟唱、逸闻知识	2	-	-	-	-	-	-
2	+1	+0	+3	+3		3	0	-	-	-	-	-
3	+2	+1	+3	+3		3	1	-	-	-	-	-
4	+3	+1	+4	+4		3	2	0	-	-	-	-
5	+3	+1	+4	+4		3	3	1	-	-	-	-
6	+4	+2	+5	+5		3	3	2	-	-	-	-
7	+5	+2	+5	+5		3	3	2	0	-	-	-
8	+6/+1	+2	+6	+6		3	3	3	1	-	-	-
9	+6/+1	+3	+6	+6		3	3	3	2	-	-	-
10	+7/+2	+3	+7	+7		3	3	3	2	0	-	-
11	+8/+3	+3	+7	+7		3	3	3	3	1	-	-
12	+9/+4	+4	+8	+8		3	3	3	3	2	-	-
13	+9/+4	+4	+8	+8		3	3	3	3	2	0	-
14	+10/+5	+4	+9	+9		4	3	3	3	3	1	-
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9		4	4	3	3	3	2	-
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10		4	4	4	3	3	2	0
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10		4	4	4	4	3	3	1
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11		4	4	4	4	4	3	2
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11		4	4	4	4	4	4	3
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12		4	4	4	4	4	4	4

豁免检定的难度等级（Difficulty Class，简称 DC）=10+ 该法术等级 + 吟游诗人的魅力调整值。魅力、敏捷和智力是许多吟游诗人技能的关键属性（如下文所示）。

阵营：任何非守序阵营。

生命骰：D6。

本职技能

吟游诗人的本职技能如下（括号中为该技能的关键属性）："炼金术"（智力）、"估价"（智力）、"平衡"（敏捷）、"唬骗"（魅力）、"攀爬"（力量）、"专注"（体质）、"手艺"（智力）、"文书解读"（智力，专职技能）、"交涉"（魅力）、"易容"（魅力）、"脱逃"（敏捷）、"搜集信息"（魅力）、"躲藏"（敏捷）、"方向感"（感知）、"跳跃"（力量）、"聆听"（感知）、"潜行"（敏捷）、"表演"（魅力）、"扒窃"（敏捷）、"专业"（感知）、"探知"（智力，专职技能）、"察言观色"（感知）、"语言"（智力）、"辨识法术"（智力）、"游泳"（力量）、"滚翻"（敏捷）和"使用魔法装置"（魅力，专职技能）。各技能说明请见第四章。

1 级人物起始技能点数：（4+ 智力调整值）× 4。

升级可得到的技能点数：4+ 智力调整值。

职业特性

擅长武器与防具：吟游诗人擅长使用所有简易武器。此外，吟游诗人还擅长以下武器中的一种：长弓、复合长弓、长剑、细剑、闷棍、复合短弓、短剑、短弓或鞭子。吟游诗人擅长使用轻型盔甲、中型盔甲和盾牌。请注意，当穿戴盾牌或比皮甲重的盔甲时，以下技能会有防具检定减值："平衡"、"攀爬"、"脱逃"、"躲藏"、"跳跃"、"潜行"、"扒窃"、"滚翻"。此外，"游泳"技能检定时，身上每带有 5 磅的防具与装备，就会累计 -1 减值。如同其他施奥术者一样，吟游诗人可以于穿着防具时施展奥术，但若该奥术需要姿势成分（通常都需要），则会有奥术失效几率。

法术：吟游诗人可施展吟游诗人法术列表中的奥术，依照表 3-4 和表 3-5。他不需要法术书，也不需事先准备，就可以施展这些法术，但吟游诗人的法术都具有言语成分（可以是歌唱、朗诵或演奏）。若吟游诗人的魅力够高，可以获得额外法术。要施展某等级的法术，吟游诗人的魅力值必须达到 10+ 该法术等级（魅力 10 能施展零级法术，魅力 11 时才能施展一级法术，依此类推）。受术者若要对抗吟游诗人的法术，其豁免检定的难度等级 =10+ 该法术等级 + 吟游诗人的魅力调整值。

吟唱：吟游诗人每日可使用吟唱能力造成魔法效果，使用次数等于职业等级。吟游诗人可凭借"表演"技能达成许多特殊效果（见下文详述）。除此之外，他也可以吟诗、咏唱、唱情歌、哼旋律、吹口哨、演奏乐器、或一边弹奏一边说唱。

表 3-5吟游诗人可知法术数量、法术等级

吟游诗人等级	零级	一级	二级	三级	四级	五级	六级
1	4	-	-	-	-	-	-
2	5	2*	-	-	-	-	-
3	6	3	-	-	-	-	-
4	6	3	2*	-	-	-	-
5	6	4	3	-	-	-	-
6	6	4	3	-	-	-	-
7	6	4	4	2*	-	-	-
8	6	4	4	3	-	-	-
9	6	4	4	3	-	-	-
10	6	4	4	4	2*	-	-
11	6	4	4	4	3	-	-
12	6	4	4	4	3	-	-
13	6	4	4	4	4	2*	-
14	6	4	4	4	4	3	-
15	6	4	4	4	4	3	-
16	6	5	4	4	4	4	2*
17	6	5	5	4	4	4	3
18	6	5	5	5	4	4	3
19	6	5	5	5	5	4	4
20	6	5	5	5	5	5	4

* 假设吟游诗人的魅力值可获得额外法术。

耳聋的吟游诗人有20%的几率吟唱失败，就如同施展含有言语成分的法术一样（见第十章相关说明）。即使吟唱失败，也必须计算在每日可用次数中。

提振士气（Inspire Courage）："表演"技能级数达到3的吟游诗人，可以透过歌曲提振同伴的士气，驱赶恐惧以加强他们的战斗表现。要达到提振士气的效果，吟游诗人的同伴必须聆听一整轮的吟唱。只要吟游诗人持续吟唱，此效果便可继续。吟游诗人结束吟唱之后，此效果仍可维持5轮（或是他同伴听不见吟唱之后5轮）。吟唱时，吟游诗人仍可战斗，但不能施法、启动魔法物品施展法术（如卷轴），或以言语启动魔法物品（如魔杖）。受到提振的同伴对魅惑与恐惧效果的豁免减定有+2士气加值，攻击检定和武器伤害掷骰具有+1士气加值。提振士气是影响心灵的超自然能力。



破咒曲（Countersong）："表演"技能级数达到3的吟游诗人，可以使用音乐或诗歌来反制依赖声音的法术（并非所有需要言语成分的法术都包括在内）。如同提振士气一般，吟游诗人在咏唱、演奏或吟诵破咒曲时，可以做一般的动作，但不包括魔法动作。吟唱破咒曲时，吟游诗人每轮都必须做一次"表演"检定，他周遭30英尺内的生物（以及他自己），若遭受音波或语言魔法攻击（如"音鸣爆"和"命令术"），且做完豁免检定掷骰之后，可以比较该掷骰结果与吟游诗人的"表演"检定结果，从两者中选择较佳者作为最后豁免检定结果。吟游诗人可以吟唱破咒曲10轮。破咒曲是超自然能力。

迷魂（Fascinate）："表演"技能级数达到3的吟游诗人，可以用音乐或诗歌迷住单一生物。遭迷魂的对象必须能够看见、听见吟游诗人，而且是在吟游诗人周遭90英尺范围内。吟游诗人也必须能够看见对象。该对象必须能注意吟游诗人，若附近有战斗或其他危险，将会令其分心，使得迷魂无法作用。要迷住对方，吟游诗人须做"表演"检定，若对象的意志检定大于或等于吟游诗人的"表演"检定，则迷魂失败。如果对象成功抵抗迷魂，24小时内，吟游诗人无法再加以迷魂。如果该对象遭到迷魂，便会安静地坐下聆听吟游诗人的音乐，持续轮数等于吟游诗人职业等级。遭迷魂对象的"侦察"和"聆听"检定，具有-4减值。若发生任何潜在威胁（如：吟游诗人的伙伴移到该对象背后），遭迷魂者可对吟游诗人的"表演"检定再做第二次豁免检定。若发生明显的威胁（如：施法、拔出武器或瞄准等），则迷魂状态马上解除。

吟唱迷魂曲时，吟游诗人必须保持专注，就如同施法或维持法术一样。迷魂是影响心灵的类法术魅惑能力。

提振技能（Inspire Competence）："表演"技能级数达到6的吟游诗人，可以使用音乐或诗歌来帮助伙伴完成任务。该伙伴必须能够看见、听见吟游诗人，而且是在吟游诗人周遭30英尺范围内。吟游诗人也必须能够看见对象。吟游诗人可以用吟唱帮伙伴打气，使其集中注意力或给予其他助益。只要该伙伴能听得到吟唱，其技能检定便有+2表现加值。DM可以决定哪些状况下此能力无效，例如：想借着吟唱让落者走路更安静，这就太荒谬了。吟游诗人可以维持此效果2分钟（足够让该伙伴的检定取20）。提振技能是影响心灵的超自然能力。

暗示（Suggestion）："表演"技能级数达到9的吟游诗人，可以对遭迷魂的生物下"暗示"（效果与同名法术相同）。暗示并不计入吟游诗人的每日吟唱次数，但迷魂须算在次数中。对方有意志检定成功（DC=13+吟游诗人的魅力调整值），则暗示无效。暗示是影响心灵的类法术魅惑能力。

提振战力（Inspire Greatness）："表演"技能级数达到12的吟游诗人，可以使用音乐或诗歌来增加一个对象的战斗力。9级之后，吟游诗人每升三级便可多针对一个对象。要达到提振战力的效果，该对象必须聆听一整轮的吟唱，而且必须位于吟游诗人周遭30英尺内。只要该对象能听到吟游诗人吟唱，就会获得暂时的生命骰数、攻击加值和豁免加值。吟游诗人结束吟唱之后，此效果仍可维持5轮（所有加值均属于表现加值）。目标对象的能力提升如下：

- +2生命骰（使用d10计算暂时生命值）。
- 攻击时有+2表现加值。
- 强韧检定有+1表现加值。

如果目标对象有体质调整值，亦须加在这些额外生命骰数上。受到"睡眠术"，欲决定其效果时，这些额外生命骰数亦视为正常生命骰数。提振战力是影响心灵的超自然附魔能力。

逸闻知识：吟游诗人在旅游各地时，会搜集各种传说，并从其他吟游诗人处得到各地的消息。当遇到地方知名人士、传说物品或特殊地点相关问题时，吟游诗人可以做特殊逸闻知识检定，以判断是否得知相关信息，检定时的加值等于吟游诗人职业等级+智力调整值。此检定不能得知魔法物品的确切力量，但能大略得知该物品的一般功用。吟游诗人不能为此检定取10或取20，此知识基本上是完全随机的，由DM依照下表决定难度等级。

难度等级	知识种类	范例
10	寻常的知识，至少有部份地方人士知道。	地方首长的饮酒习惯、广为人知的神秘地方传说。
20	不寻常的知识，但仍然可以得到，只有少数地方人士知道。	某个地区教士阴暗的过去、某个强力魔法物品的传说。
25	模糊的知识，很少人知道，很获得。	某个骑士的家庭历难史、罕为人知的神秘地区或物品传说。
30	非常隐讳的知识，只有极少数的人知道，而且大部分可能都忘了，或是一知半解。	某个大法师小时候的乳名、某个琐碎魔法物品的历史。

前吟游诗人

变成守序阵营的吟游诗人无法再提升吟游诗人职业等级，但仍保有所有相关能力。

半精灵吟游诗人起始套组

防具：镶嵌皮甲，AC+3。速度30英尺，20磅，防具检定减值-1，奥术失效15%。

武器：长剑（1d8，致命19-20/×2，4磅，中型，挥砍）。此吟游诗人擅长武器为长剑。

轻型十字弓（1d8，致命19-20/×2，80英尺，6磅，小型，穿刺）。

技能选择：技能数量为4+智力调整值。

技能	级数	关键属性	防具检定减值
表演*	4	魅力	
辨识法术	4	智力	
使用魔法装置	4	魅力	
搜集信息	4	魅力	
聆听	4	感知	
文书解读	4	智力	
交涉	4	魅力	
知识（任何）	4	智力	
执窃	4	敏捷	-1

*包括吟诗、鲁特琴、旋律、说故事。

专长：如果敏捷达13，选择"闪避"。如果未达13，则选择"精通先攻"。

已知法术："侦测魔法"、"幻音术"、"光亮术"、"阅读魔法"。

装备：背包装有水袋、口粮一天份、睡袋、麻袋、火把3支。箭袋有20枝箭。另带有鲁特琴和法术材料包。

金钱：1d4金币。

替换套组

同半精灵吟游诗人，除了以下项目：

种族：人类、矮人、精灵或半兽人。

防具：速度20英尺（只限矮人）。

技能选择：技能数量为5+智力调整值（只限人类）。

额外专长：如果敏捷达13，选择"精通先攻"。如果未达13，则选择"专攻技能：表演"（只限人类）。

替换套组

同半精灵吟游诗人，除了以下项目：

种族：侏儒或半身人。

防具：速度20英尺。

武器：短剑（1d6，致命19-20/×2，3磅，小型，穿刺）。此吟游诗人擅长武器为短剑。

金钱：2d4金币。

牧师（Cleric）

诸神的创造存在于美丽的景色，也存于威武的军容，存于宏伟的神殿，也存于信仰者的内心。诸神如同人类一样，有慈爱、有恶毒、有保守、有强横、有的单纯、也有的难以理解。然而，神祇通常透过中间人来施行其意志，这些人就是信奉他们的牧师。牧师的教师会医疗、保护他人并维持公义；邪恶的牧师则掠夺破坏，颠覆一切。牧师会以信仰的力量实践神的旨意，也可能使用神祇的力量改善自己的命运。

冒险：原则上，牧师是为了达成神的目标而加入冒险，至少广义地说是如此。举例而言，善良的牧师会帮助需要帮助的人。他会希望透过高尚的行为，为神和神殿建立好名声。而邪恶的牧师会设法增加神祇和他自己的力量，让人畏惧尊敬。

牧师有时会收到教会上级给予的命令（或至少是建议），指示他们完成教会赋予的任务。他和伙伴常可得到合理的酬赏，教会通常会慷慨地以法术或是施有神术的物品作为报酬。

当然，牧师也是人，所以他们冒险的动力也可能跟一般人没什么两样。

特质：牧师长于神术，这类法术可用于医疗。即使新手牧师也可以拯救濒死之人，经验老到的牧师甚至能够起死回生。

身为神圣力量的引导者，牧师可以驱散甚至摧毁不死生物。相对的，邪恶牧师则可将不死生物收为己用。

牧师受过一些战斗训练，能使用简易武器。他们也接受防具使用训练，毕竟施展神术时，不像奥术那样受到防具影响。

阵营：就如同神祇一般，牧师可以是任何阵营。由于人们较乐意信奉善神，所以善良牧师的数量也远较邪恶者为多。牧师通常接近守序，而非混乱阵营，因为守序的宗教通常比混乱的宗教更有组织，也更能招募训练新人。

通常牧师的阵营与信奉的神祇相同，虽然有些人可能并不完全相同。举例而言，大部分信仰勇者之神海朗纽斯（守序善良）的牧师，阵营也是守序善良，但仍有部分勇者之神的牧师是守序中立或中立善良阵营。

此外，除非信仰神祇为绝对中立，否则牧师不能选择绝对中立阵营。例如，惩罚之神圣库斯伯（守序中立）的牧师，只能是守序善良或守序中立。

宗教：常见的神祇都有追随的牧师。文明地区的人类牧师最常信仰的是太阳神培罗，非人类种族的牧师通常信奉该种族的主神。

部分牧师不信仰特定神祇，他们侍奉神圣力量的根源。这些牧师的魔法能力跟其他信仰神祇的牧师相同，但他们并不参与特定宗教组织或教派。举例而言，信奉善良与守序的牧师，可以跟信仰守序与善良神祇的牧师相处良好，并赞扬守序与善良的生活美德，但他不是教会组织的一员。

背景：大部分牧师是由宗教组织（通常称为教会）公开任命，他们都得宣誓维护教会的理想。大部分牧师在青年阶段就加入教会，虽然有些人更早就献身于他所信奉的神祇，但也有少部分是在日后才受神的"感召"。有些牧师依循教会的日常作息，有些牧师则采取较自由的生活方式，只要他们能与神祇的旨意相呼应即可。

同一宗教的牧师彼此理应相处良好，虽然实际上教派内部也可能发生斗争，这比不同宗教间的对抗更难堪。理想相同的牧师（如善良与守序），通常具有共同目的，认为对方是超越宗教组织的同盟，但理想相反的牧师则互相为敌。在文明地区，只有在内战或社会暴动时才会发生公开的宗教战争，但在互相敌视的宗教间，常发生恶意的政治斗争。

种族：所有常见种族都有牧师，因为宗教和神术的需求是共通的。然而，许多种族的牧师，通常专心投注于宗教事务而不会参加冒险。参加圣战或冒险的牧师，通常以人类或

矮人为主。

野蛮的类人种族比较少见到牧师，但战蜥人例外，他们擅长神术，并在族中祭司带领下，将俘虏献给食人祭典。

与其他职业的关系：在冒险队伍中，牧师是每个人的朋友，通常也是队伍凝聚的关键。牧师使用神圣力量提供医疗，以治愈其他冒险者。牧师有时候会跟德鲁伊产生冲突，因为德鲁伊崇尚更古老原始的神圣力量。通常牧师所信仰的宗教会影响他跟别人相处的状况，举例而言，盗贼之神渥利达马拉的牧师，就能跟游荡者相处良好，但若是勇者之神海朗纽斯的牧师，则会对这些伙伴心存不满。



乔森

游戏规则信息

属性：感知决定牧师法术的强度、每日施法数量，以及对方抵抗其法术的难度。要施展某等级的法术，牧师的感知值必须达到10+该法术等级。牧师可否获得额外法术，视其感知值而定。受术者若要对抗牧师的法术，其豁免检定的难度等级=10+该法术等级+牧师的感知调整值。高体质可以给予牧师更高的生命值，高魅力可以加强牧师驱散不死生物的能力。

阵营：视信仰神祇而定。牧师的阵营与其神祇最多只能有一阶的差距（如：守序到中立或中立到混乱，依此类推），而且不能为绝对中立阵营，除非信奉的神祇为绝对中立。

生命骰：d8。

本职技能

牧师的本职技能如下（括号中为该技能的关键属性）："专注"（体质）、"手艺"（智力）、"交涉"（魅力）、"医疗"（感知）、"神秘知识"（智力）、"宗教知识"（智力）、"专业"（感知）、"探知"（智力，专职技能）和"辨识法术"（智力）。各技能说明请见第四章。

领域与本职技能：选择动物与植物领域的牧师的本职技能亦包括"自然知识"（智力）。一个选择知识领域的牧师的本职技能则包括所有"知识"。选择旅行领域的牧师则会拥有"野外求生"的本职技能。选择诡术领域的牧师的本职技能包括"唬骗"（魅力）、"易容"（魅力）、"躲藏"（敏捷）。参阅之后的神祇、领域与领域法术章节以得到更多信息。

1级人物起始技能点数：（2+智力调整值）×4。

升级可得到的技能点数：2+智力调整值。

职业特性

擅长武器与防具：牧师擅长使用所有的简易武器、所有盔甲（轻型、中型和重型）及盾牌。请注意，当穿戴盾牌或比皮甲重的盔甲时，以下技能会有防具检定减值："平衡"、"攀爬"、"脱逃"、"躲藏"、"跳跃"、"潜行"、"扒窃"、"滚翻"。此外，"游泳"技能检定时，身上每带有5磅的防具与装备，就会累计-1减值。

某些神祇有特定的偏好武器（见第六章有关神祇的说明），他的牧师认为使用这些武器是种荣耀。如果牧师信奉的

表 3-6：牧师

						每日法术数量									
等级	基本攻击加值	强韧检定	反射检定	意志检定	特殊能力	零级	一级	二级	三级	四级	五级	六级	七级	八级	九级
1	+0	+2	+0	+2	驱散或斥喝不死生物	3	1+1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+1	+3	+0	+3		4	2+1	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	+3	+1	+3		4	2+1	1+1	-	-	-	-	-	-	-
4	+3	+4	+1	+4		5	3+1	2+1	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	+4	+1	+4		5	3+1	2+1	1+1	-	-	-	-	-	-
6	+4	+5	+2	+5		5	3+1	3+1	2+1	-	-	-	-	-	-
7	+5	+5	+2	+5		6	4+1	3+1	2+1	1+1	-	-	-	-	-
8	+6/+1	+6	+2	+6		6	4+1	3+1	3+1	2+1	-	-	-	-	-
9	+6/+1	+6	+3	+6		6	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	-	-	-	-
10	+7/+2	+7	+3	+7		6	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	-	-	-	-
11	+8/+3	+7	+3	+7		6	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	-	-	-
12	+9/+4	+8	+4	+8		6	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	-	-	-
13	+9/+4	+8	+4	+8		6	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	-	-
14	+10/+5	+9	+4	+9		6	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	-	-
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9		6	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	-
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10		6	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	-
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10		6	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11		6	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11		6	5+1	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12		6	5+1	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	4+1	4+1

* 牧师在每个法术等级都可获得一个领域法术，表上的+1即代表领域法术。这可与牧师因感知值而得到的额外法术累加。

神祇偏好军用武器，而且牧师也选择了战争领域，该牧师可以直接获得该武器的“擅长军用武器”专长及“专攻武器”专长。有关专长的说明，见第五章。

法术：牧师依照表3-6施展神术。只要等级允许，牧师可以准备并施展任何牧师法术列表上的法术（见第十一章）。但阵营限制可能会使某些法术产生不良的后果。受术者若要对抗牧师的法术，其豁免检定的难度等级=10+该法术等级+牧师的感知调整值。

牧师不是从法术书或卷轴获得法术，也不是透过研习来准备法术。他们是透过冥思与祷告，透过信仰与神启得到法术。牧师每天必须在特定时辰花一小时的时间进行沉思，并祈求得到该日的法术（通常善良的牧师是利用黎明或正午，邪恶的牧师则习惯利用黄昏或午夜）。牧师不需要每日的休息来保证法术准备。

除了标准法术外，牧师可在每个法术等级上额外获得一个领域法术（从一级法术开始）。牧师准备的领域法术，必须属于他所选择的两种领域之一（见下文详述）。

神祇、领域和领域法术（Domain Spell）：你的牧师可选择一个神祇，表3-7是一些神祇的列表，第六章有相关说明。牧师的神祇影响其阵营、能施展的法术、价值观及其他人对他的看法。

表3-7某些神祇的典型信徒中列有种族，表示只有该种族的人才能成为该神祇的牧师（偶尔会有其他种族的人信奉该神祇，但不能成为牧师）。

当你选择牧师的神祇与阵营后，从该神祇的领域中选出两个领域，当作你的牧师领域。虽然同一宗教的牧师都敬爱他们的神祇，但每个宗教都包含几个不同的方面。如果你要选择阵营领域（如：善良领域），只能选择与牧师阵营相符的领域。

如果你的牧师并未特别信奉某位神祇，你仍然可以选择两个领域来代表他的精神倾向和能力（但仍须遵守阵营领域的限制）。

牧师可以根据所选择的领域，获得领域法术。牧师每天可从自己的两个领域中选择一个，然后从一级法术开始，每个法术等级都获得一个该领域的法术。如果某个领域法术不在牧师法术列表上，便只能使用领域法术位准备该法术。牧师领域也可给予牧师某些神赋力量（Granted Power），牧师同时具有所选择的两个领域的神赋力量。有关领域法术与神赋力量的列表，见第十一章。

举例而言，乔森是培罗的牧师，他选择善良和医疗两个领域，他可得到这两个领域的神赋力量。善良领域的神赋力量是：施展善良领域的法术时，施法者等级视为其牧师等级加1。而且乔森可以获得“防护邪恶”作为领域法术。医疗领域的神赋力量是：施展咒法系医疗子学派的法术时，施法者等级视为其牧师等级加1。而且乔森可以获得“治疗轻伤”作为领域法术。因为乔森是1级牧师，拥有一个一级法术。因为他的感知够高（15），所以可以再得到一个一级法术。除此之外，他还可以拥有一个领域法术，他必须从两个领域中择其一，也就是从“防护邪恶”和“治疗轻伤”中选择一个。

自发施法（Spontaneous Casting）：善良牧师（或信仰善良神祇的中立牧师）长于运用正能量，可以将事先准备好的法术临时转换成医疗法术，即使他事前并未准备该医疗法术也可。此时，牧师会“失掉”一个准备好的法术，换得一个同等级（或较低等级）的“治疗伤害法术”（所谓治疗伤害法术，也就是法术名称中带有“治疗”一词的法术）。举例而言，某个善良牧师之前已经准备有“命令术”（一级法术），他可以临时将“命令术”去掉，而施展“治疗轻伤”（也是一级法术）。

邪恶牧师（或信仰邪恶神祇的中立牧师）则长于运用负能量，他不能将法术转换成医疗法术，但却可以转换成“造成伤害法术”（也就是法术名称中带有“造成”一词的法术）。

信仰中立神祇的中立牧师可以在上述两种自发施法中择其一，但是决定之后，便再也无法改变。此选择亦决定该中立牧师能使用驱散不死生物，或斥喝不死生物（见下文说明）。例外状况是：所有信奉维婕丝的守序中立牧师，必须选择造成伤害法术，不能选择治疗伤害法术。所有圣库斯伯的

表3-7：神祇

神祇	阵营	领域	典型信徒
海若尼斯，勇者之神	守序善良	善良、秩序、战争	圣武士、战士、武僧
摩拉丁，矮人之神	守序善良	土、善良、秩序、保护	矮人
悠达拉，半身人女神	守序善良	善良、秩序、保护	半身人
艾罗娜，森林女神	中立善良	动物、善良、植物、太阳	精灵、侏儒、半精灵、半身人、巡林客、德鲁伊
加尔·闪金，侏儒之神	中立善良	善良、保护、诡术	侏儒
培罗，太阳神	中立善良	善良、医疗、力量、太阳	巡林客、吟游诗人
柯瑞隆·拉瑞斯安，精灵之神	混乱善良	混乱、善良、保护、战争	精灵、半精灵、吟游诗人
寇德，力量之神	混乱善良	混乱、善良、机运、力量	战士、野蛮人、游荡者、运动家
维婕丝，死亡与魔法女神	守序中立	死亡、秩序、魔法	法师、死灵师、术士
圣·库斯伯特，惩罚之神	守序中立	破坏、秩序、保护、力量	战士、武僧、士兵
博卡布，魔法之神	绝对中立	知识、魔法、诡术	法师、术士、贤者
法兰恩，道路之神	绝对中立	机运、保护、旅行	吟游诗人、冒险者、商人
欧拜·亥，自然之神	绝对中立	风、动物、土、火、植物、水	德鲁伊、野蛮人、巡林客
渥利达马拉，盗贼之神	混乱中立	混乱、机运、诡术	游荡者、吟游诗人、盗贼
海克斯托，暴虐之王	守序邪恶	破坏、邪恶、秩序、战争	邪恶战士、武僧
奈落，死亡之神	中立邪恶	死亡、邪恶、诡术	邪恶死灵师、游荡者
维克那，私秘之神	中立邪恶	邪恶、知识、魔法	邪恶法师、术士、游荡者、间谍
厄瑞斯努，杀戮之神	混乱邪恶	混乱、邪恶、诡术、战争	邪恶战士、野蛮人、游荡者
格乌什，兽人之神	混乱邪恶	混乱、邪恶、力量、战争	半兽人、兽人

牧师和欧拜·亥的非邪恶阵营牧师，只能选择治疗伤害法术。

牧师不能使用自发施法能力来转换领域法术。领域法术来自他所信仰的神祇，而非一般神圣力量。

混乱、邪恶、善良和守序法术：牧师无法施展与他神祇或他本身阵营相反的法术。举例而言，善良牧师或信奉善良神祇的中立牧师无法施展邪恶法术。在法术详细说明中的“学派、子学派和性质描述”一行会注明该法术是否属于这些阵营。

驱散不死生物（Turn Undead）与斥喝不死生物（Rebuke Undead）：善良牧师或善良神祇的中立牧师拥有驱散不死生物的超自然能力，可以驱散骷髅、僵尸和吸血鬼等不死生物，迫使这些可憎之物在神力下退缩。邪恶牧师或邪恶神祇的中立牧师则可以斥喝这些不死生物。中立神祇的中立牧师可以自行选择其中一种力量，一旦决定，以后再也无法改变。此选择亦决定该中立牧师能将法术转换成治疗伤害法术或造成伤害法术（见上文说明）。例外状况：所有信奉维婕丝的守序中立牧师，必须选择斥喝不死生物，不能选择驱散不死生物。所有圣库斯伯的牧师和欧拜·亥的非邪恶阵营牧师，只能选择驱散不死生物（相关规则见第八章）。

牧师每天可尝试驱散或斥喝不死生物的次数 =3+ 魅力调整值。

额外驱散：牧师可以选择“额外驱散”作为专长。此专长能让每天驱散不死生物的次数增加 4 次。牧师可以多次选取此项专长，每次都可再多获得每天 4 次的额外驱散能力。

额外语言：牧师的额外语言包括：天界语、深渊语、炼狱语和种族额外语言（关于种族和语言见第二章，“语言”技能见第四章）。前三种语言是三种不同阵营之异界生物的语言（分属于善良、混乱邪恶和守序邪恶阵营）。

前牧师

牧师若违反了信奉神祇的行为守则（通常是做了违反神祇阵营或目标的事），他将失去所有牧师法术与职业特性，而且无法再提升牧师职业等级，直到他赎罪为止（见第十一章“赎罪术”说明）。

人类牧师起始套组

防具：鳞甲，AC+4。大木盾，AC+2。防具检定减值 -6，速度 20 英尺，40 磅。

武器：重型硬头锤（1d8，致命×2，12 磅，中型，敲击）。

轻型十字弓（1d8，致命 19-20/×2，80 英尺，6 磅，小型，穿刺）。

技能选择：技能数量为 3+ 智力调整值。

技能	级数	关键属性	防具检定减值
辨识法术	4	智力	
专注	4	体质	
医疗	4	感知	
宗教知识	4	智力	
交涉	4	魅力	
搜集信息（跨职）	2	魅力	
聆听（跨职）	2	感知	

专长：“抄录卷轴”。

额外专长：“警觉”。

神祇领域：培罗 / 善良和医疗。

装备：背包装有水袋、口粮一天份、睡袋、麻袋、燧石与铁片。矢匣有 10 枝矢。另带有木制圣徽：培罗太阳碟、火把 3 支。

金钱：1d4 金币。

矮人牧师起始套组

同人类牧师，除了以下项目：

防具：速度 15 英尺。

武器：战锤（1d8，致命 x3，12 磅，中型，敲击）。

短弓（1d6，致命 x3，60 英尺，2 磅，中型，穿刺）。

技能选择：技能数量为 2+ 智力调整值。

专长：“擅长军用武器：战锤”。

额外专长：无。

神祇 / 领域：莫拉丁 / 守序和保护。

装备：木制圣徽：锤。

精灵牧师起始套组

同人类牧师，除了以下项目：

武器：长剑（1d8，致命 19-20/×2，4 磅，中型，挥砍）。

短弓（1d6，致命×3，60 英尺，2 磅，中型，穿刺）。

技能选择：技能数量为 2+ 智力调整值。额外专长：无。

神祇 / 领域：柯瑞隆·拉瑞辛 / 保护和战争。

装备：箭袋有 20 枝箭（取代矢匣）、木制圣徽：新月。

侏儒牧师起始套组

同人类牧师，除了以下项目：

防具：没有盾牌。防具检定减值 -4，速度 20 英尺，30 磅。

武器：战斧（1d8，致命×3，7 磅，中型，挥砍）。

技能选择：技能数量为 2+ 智力调整值。

专长：“擅长军用武器：战斧”。

额外专长：无。

神祇 / 领域：加尔闪金 / 善良和诡术。

装备：木制圣徽：金块。

金钱：3d4 金币。

半精灵牧师起始套组

同人类牧师，除了以下项目：

防具：小木盾，AC+1（代替大木盾）。防具检定减值 -5，速度 20 英尺，35 磅。

武器：长剑（1d8，致命 19-20/×2，4 磅，中型，挥砍）。

技能选择：技能数量为 2+ 智力调整值。

专长：“擅长军用武器：长剑”。

额外专长：无。

神祇 / 领域：艾罗娜 / 动物和善良。

装备：木制圣徽：独角兽之角。

半兽人牧师起始套组

同人类牧师，除了以下项目：

防具：没有盾牌。防具检定减值 -4，速度 20 英尺，30 磅。

武器：短矛（1d8，致命×3，20 英尺，5 磅，大型，穿刺）。

重型十字弓（1d10，致命 19-20/×2，120 英尺，9 磅，中型，穿刺）。

技能选择：技能数量为 2+ 智力调整值。

额外专长：无

神祇/领域：格努须/混乱和战争。

装备：木制圣徽；注视之眼。

金钱：2d4 金币。

半身人牧师起始套组

同人类牧师，除了以下项目：

防具：速度 15 英尺。

武器：短剑（1d6，致命 19-20/×2，3 磅，小型，穿刺）。

技能选择：技能数量为 2+ 智力调整值。

专长：“擅长军用武器：短剑”。

额外专长：无

神祇/领域：悠妲拉守序和保护。

装备：木制圣徽；羊角徽括。

德鲁伊（Druid）

德鲁伊可以操控愤怒的暴风、初升朝阳的温和力量、灵巧的狐狸、巨力的猛熊等事物。但德鲁伊不像都市人那样夸饰不实，自以为是大自然的主人，相反的，他们通过融入大自然得到自然的力量。胆敢侵入德鲁伊圣地并惹恼他们的话，就能清楚地了解这件事。

冒险：德鲁伊的冒险目的是为了得到知识，特别是为了熟悉动植物的知识和力量。有时候，他们会为他们的上级效力。若有人危害德鲁伊所珍惜的事物（通常是千年巨木或原始森林），他就会与之对抗。德鲁伊了解大自然的无情，但也痛恨不自然之物，包括异怪生物（如：眼魔或食腐虫）和不死生物（如：僵尸或吸血鬼）。德鲁伊通常会奋力消灭这些怪物，特别是当这些怪物接近他的辖区时。

特质：德鲁伊施展的是神术，只是他们的力量来自大自然，而非特定神祇。德鲁伊的法术较亲近自然和动物。随着经验增加，除了法术之外，德鲁伊还会获得许多特殊能力，包括变形为动物。

德鲁伊的防具与武器受到传统誓约所限（而非只是因为训练），避免携带经过加工的金属制品，因为这违反他们信守的自然之道。换言之，虽然德鲁伊可以学会双手剑，但使用它会违犯德鲁伊的誓言并且抑制他的德鲁伊力量。

阵营：德鲁伊的个性和大自然很像，和时显得冷漠淡然。所以他们的阵营必须带有中立的性质，有时甚至是绝对中立。就如同大自然同时包含生与死、美丽与恐怖、和平与暴力等两极，德鲁伊的阵营也可能相互对立（如：中立善良对中立邪恶），这并未违反德鲁伊传统。

宗教：德鲁伊崇敬自然，他们的力量来自大自然本身。他们通常会寻求与大自然融合的神秘经验，较少侍奉特定神祇。不过仍然有部分德鲁伊崇敬（或至少尊重）自然之神欧拜·亥，及森林女神艾罗娜。

背景：虽然外人常觉得孤僻的德鲁伊似乎没有组织，但其实存在一个跨越国界，横跨各地的大型德鲁伊团体。有潜力的德鲁伊会经过秘密仪式（包括某些足以丧命的试炼）加入德鲁伊团体。成长到拥有一定力量之后，德鲁伊才能踏上自己的旅程。

所有德鲁伊名义上都是同一团体的成员，虽然有部分德鲁伊过着与世隔绝的生活，从来没见过高阶德鲁伊，或参加德鲁伊聚会。不过所有德鲁伊都视彼此为兄弟姊妹。如同大自然的生物一样，德鲁伊之间偶尔也有竞争，甚至会发生战斗的状况。

低阶德鲁伊有时会被要求替高阶德鲁伊服务，完成任务之后通常可得到合理的报酬。同样，低阶德鲁伊也会寻求高阶兄弟的帮助，用金钱或服务作为公平的交换。

德鲁伊也许会住在小镇，但多数时间还是在野外度过。即使在大都市附近的市郊，通常也有隐密的小树林，那是德鲁伊居住并精心保护的荒野居所。德鲁伊也可能住在海岸都市旁的小岛，过着与世隔绝的生活。

种族：精灵和侏儒都爱好自然，所以有许多德鲁伊。人类和半精灵也常成为德鲁伊，即使是人类蛮族也常有德鲁伊。矮人、半身人或半兽人中则较少德鲁伊。

野蛮的类人种族几乎没有德鲁伊，除了一些邪恶豺狼人德鲁伊。其他种族德鲁伊也认可豺狼人德鲁伊，但不见得欢迎。

与其他职业的关系：德鲁伊、巡林客和许多野蛮人都喜爱大自然，他们是大自然家庭的一部份。德鲁伊不太喜欢圣武士，认为他们不正视“真实世界”只重视抽象理想，德鲁伊也不欣赏游荡者的都市生存风格，而且厌恶奥术扭曲现实。然而德鲁伊的理念就是要接受歧异，所以即使观念相差甚远，他们也很少攻击他人。



凡达妮雅

游戏规则信息

属性：感知决定德鲁伊法术的强度、每日施法数量，以及对方抵抗其法术的难度。要施展某等级的法术，德鲁伊的感知值必须达到 10+ 该法术等级。德鲁伊可否获得额外法术，视其感知值而定。受术者若要对抗德鲁伊的法术，其豁免检定的难度等级 =10+ 该法术等级 + 德鲁伊的感知调整值。

由于德鲁伊穿着轻型或中型盔甲，所以敏捷越高对其防御力愈有帮助。

阵营：中立善良、守序中立、绝对中立、混乱中立或中立邪恶。

生命骰：d8。

本职技能

德鲁伊的本职技能如下（括号中为该技能的关键属性）：“理解动物”（魅力，专职技能）、“专注”（体质）、“手艺”（智力）、“交涉”（魅力）、“驯养动物”（魅力）、“医疗”（感知）、“方向感”（感知）、“自然知识”（智力）、“专业”（感知）、“探知”（智力、专职技能）、“辨识法术”（智力）、“游泳”（力量）、“野外求生”（感知）。各技能说明请见第四章。

1 级人物起始技能点数：(4+ 智力调整值）× 4。

升级可得到的技能点数：4+ 智力调整值。

职业特性

擅长武器与防具：德鲁伊擅长使用以下武器：木棒、匕首、飞镖、半身矛、长矛、木棍、弯刀、镰刀、短矛和投石索。他们尊崇誓言，不使用其他武器。德鲁伊擅长使用轻型和中型盔甲，但却不可穿着金属盔甲（所以他们只穿厚布甲、皮甲或革甲），而且只能使用木盾。请注意，当穿戴盾牌或比皮甲重的盔甲时，以下技能会有防具检定减值：“平衡”、“攀爬”、“脱逃”、“躲藏”、“跳跃”、“潜行”、“扒窃”、“滚翻”。此外，“游泳”技能检定时，身上每带有 5 磅的防具与装备，就会累计 -1 减值。

使用禁用防具或武器的德鲁伊，无法施展魔法能力，直到卸下该防具或武器后再过 24 小时（然而德鲁伊可以使用“金钢木”法术，将木材变得和铁一样坚硬，见第十一章该法术说明）。

法术：德鲁伊可依照表 3-8 施展神术。只要等级允许，德鲁伊可以准备并施展任何德鲁伊法术列表上的法术。德鲁伊的法术准备和施展方式与牧师相同（但无法使用自发施法）。欲准备或施展某等级的法术，德鲁伊的感知值必须达到 10+ 该法术等级。受术者若要对抗德鲁伊的法术，其豁免检定的难度等级=10+ 该法术等级 + 德鲁伊的感知调整值。若德鲁伊的感知值够高，可以获得额外法术（见第一章相关说明）。

混乱、邪恶、善良和守序法术：德鲁伊无法施展与他本身阵营相反的法术。举例而言，中立善良的德鲁伊无法施展邪恶法术。在法术详细说明中的“学派、子学派和性质描述”一行会注明该法术是否属于这些阵营。

额外语言：德鲁伊可以将其任一种族额外语言换成木族语。除此之外，他还能使用德鲁伊语，这是只有德鲁伊才会使用的秘密语言，此语言禁止外传。德鲁伊语有自己的文字。

自然智识 (Nature Sense)：德鲁伊能够精确辨认动物与植物（包括物种与特性），也能分辨水源是否安全或危险（如：遭污染、下毒、或内含有害成份）。

动物伙伴（Animal Companion）：1 级的德鲁伊在开始冒险时已经可以带一只动物伙伴。该动物是德鲁伊透过“化兽为友”法术得到的朋友，它的 HD 不能超过 2（虽然此时德鲁伊只有 1 级，但这只动物依然会忠心耿耿地跟着他，即使一个德鲁依冒险者通常只能维持 HD 不超过其等级的动物伙伴）。德鲁伊也可以拥有多个动物伙伴，但其总合 HD 不得得超过 2。

穿林（Woodland Stride）：2 级开始，德鲁伊能以正常速

表 3-8：德鲁伊

等级	基本攻击加值	强韧检定	反射检定	意志检定	特殊能力	每日法术数量 零级	一级	二级	三级	四级	五级	六级	七级	八级	九级
1	+0	+2	+0	+2	自然智识、动物伙伴	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+1	+3	+0	+3	穿林	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	+3	+1	+3	无踪步	4	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	+3	+4	+1	+4	抗自然诱惑	5	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	+4	+1	+4	自然变身（一天 1 次）	5	3	2	1	-	-	-	-	-	-
6	+4	+5	+2	+5	自然变身（一天 2 次）	5	3	3	2	-	-	-	-	-	-
7	+5	+5	+2	+5	自然变身（一天 3 次）	6	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	+6/+1	+6	+2	+6	自然变身（大型动物）	6	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+6/+1	+6	+3	+6	生物毒免疫 6	4	4	3	2	1	-	-	-	-	
10	+7/+2	+7	+3	+7	自然变身（一天 4 次）	6	4	4	3	3	2	-	-	-	-
11	+8/+3	+7	+3	+7	自然变身（超小型动物）	6	5	4	4	3	2	1	-	-	-
12	+9/+4	+8	+4	+8	自然变身（凶暴动物）	6	5	4	4	3	3	2	-	-	-
13	+9/+4	+8	+4	+8	千面万相6 5	5	4	4	3	2	1	-	-		
14	+10/+5	+9	+4	+9	自然变身（一天 5 次）	6	5	5	4	4	3	3	2	-	-
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	自然变身（超大型动物）、不老身躯	6	5	5	4	4	4	3	2	1	-
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10	自然变身（元素一天 1 次）	6	5	5	5	4	4	3	3	2	-
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10		6	5	5	5	5	4	4	3	2	1
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11	自然变身（一天 6 次、元素一天 3 次）	6	5	5	5	5	4	4	3	3	2
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11		6	5	5	5	5	5	4	4	3	3
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12		6	5	5	5	5	5	4	4	4	4

Dungeons & Dragons

度在带刺植物、茂密树丛或类似的地形中行走，而不会受到任何伤害。然而，如果上述地形是由魔法造成，或是被施了阻碍移动的法术，仍会影响德鲁伊。

无踪步（Trackless Step）：3级开始，德鲁伊在自然地形上不会留下足迹，而且不会被追迹。

抗自然诱惑（Resist Nature's Lure）：4级开始，德鲁伊对妖精类生物（如：树精、小妖精）类法术能力的豁免检定具有+4加值。

自然变身（Wild Shape）：5级开始，德鲁伊得到类似"变形自己"的类法术能力，每天可以变身一次，成为小型或中型动物（但无法变成凶暴动物）然后再变回来。与标准法术效果不同的是，德鲁伊只能选择变成某一种样子。如同法术叙述所言，德鲁伊可藉此回复生命值，效果和休息一天相同。注意：德鲁伊可以变成某些巨大的动物，但不能是非自然兽类，例如，德鲁伊可以变形成狗或巨蜥蜴，但不能变成枭头熊。德鲁伊变形时不会迷乱而遭受减值（关于"变形他人"法术说明，见第十一章）。

德鲁伊达到6级、7级、10级、14级和18级的时候，每日可多使用一次自然变身，见表3-8。此外，8级开始，德鲁伊可以变身成大型动物。11级开始，可以变身成超小型动物。15级开始，可以变身成超大型动物。12级开始，可以变身成凶暴动物。

16级开始，德鲁伊可以变身成大型、中型或小型的土、水、火、风元素，每天一次，变身时，他可以拥有该元素的特殊能力。18级开始，德鲁伊可以每天使用此能力3次。

生物毒免疫（Venom Immunity）：9级开始，德鲁伊对有机毒物全部免疫，包括所有怪物毒，但不包括矿物毒和毒气。

千面万相（A Thousand Faces）：13级开始，德鲁伊具有任意改变相貌的超自然能力，如同"变身术"的效果（见第十一章该法术说明）。

不老身躯（Timeless Body）：15级开始，德鲁伊不会因为年老而造成属性减值（见第六章相关说明），而且不会因魔法效果而老化。但之前的属性减值仍然存在。增值仍可累计，德鲁伊也仍会因年老而亡。

前德鲁伊

不再敬爱大自然或转成禁制阵营的德鲁伊，将失去所有德鲁伊法术与职业特性，而且无法再提升德鲁伊职业等级，直到他赎罪为止（见第十一章"赎罪术"说明）。

半精灵德鲁伊起始套组

防具：生皮甲，AC+3。大木盾AC+2。速度30英尺，35磅，防具检定减值-5。

武器：弯刀（1d6，致命18-20/×2，4磅，中型，挥砍）。

木棒（1d6，致命×2，10英尺，3磅，中型，敲击）。

投石索（1d4，致命×2，50英尺，0磅，小型，敲击）。

技能选择：技能数量为4+智力调整值。

专长："抄录卷轴"。

装备：背包装有水袋、口粮一天份、睡袋、麻袋、燧石与铁片，腰包装有投石索弹丸10个。另带有冬青和寄生、火把3支。

技能	级数	关键属性防具检定减值
辨识法术	4	智力
理解动物	4	魅力
专注	4	体质
野外求生	4	感知
医疗	4	感知
驯养动物	4	魅力
自然知识	4	智力
聆听（跨职）	2	感知
侦察（跨职）	2	感知

动物伙伴：狼（细节见《怪物图鉴》）。

金钱：1d6金币。

替换套组

同半精灵德鲁伊，除了以下项目：

种族：人类、矮人、精灵或半兽人。

防具：速度20英尺（只限矮人）。

技能选择：技能数量为5+智力调整值（只限人类）。

额外专长："警觉"（只限人类）。

替换套组

同半精灵德鲁伊，除了以下项目：

种族：侏儒或半身人。

防具：速度20英尺。

武器：镰刀（1d6，致命×2，3磅，小型，挥砍）。注意：此德鲁伊须以双手持用木棒。

金钱：4d4金币。

Dungeons & Dragons

战士（Fighter）

战士有很多种，包括：探寻中的骑士、四处征服的君主、帝王的宠将、精锐步兵、坚强的佣兵及强盗头目等。有些战士保卫受难的民众，有些却是冷酷的土匪，有些只是来来去去的冒险者。有些战士拥有高贵的灵魂，愿意为理想牺牲生命；有些则是恶劣至极，为了个人利益杀人不眨眼，甚至只是作恶为乐。定居的战士可能是士兵、警卫、保镖、格斗者或杀手。四处游历的战士可能会称呼自己是斗士、佣兵、恶棍或就是冒险者。

冒险：大部分战士把在冒险中担负危险任务视为天职。有些战士受到赞助金支援，有些则是希望能通过历险而大赚一票。某些仁心的战士利用战斗技巧来保护弱小。无论他们开始的动机为何，战士们通常都能在战斗与冒险中获得乐趣。

特质：所有职业中，战士拥有最全面的战斗力（顾名思义），擅长使用所有标准武器与防具。除了一般战斗能力，每个战士都会发展出个人特殊能力。某个战士可能特别专精某种武器，另一个战士则可能有特殊战斗招数。战士致力从经验中学习作战技巧，所以他们可以较快熟练许多困难的作战方式。

阵营：战士没有阵营限制。善良阵营的战士通常会对抗邪恶，守序阵营的战士则会奋力保护家园，混乱阵营的战士可能是流浪的佣兵，邪恶的战士则可能成为强取豪夺的恶霸。

宗教：战士通常追随以下神祗勇者之神海若尼斯、力量之神寇德、怒罚之神圣·库斯伯特、暴虐之王海克斯托、或

杀戮之神厄瑞斯努。战士的表现可能如同该神祇的圣武士一样虔诚，也可能只是想在面临生死关头之前有个祷告对象。

背景：成为战士的原因很多，大部分战士出身于贵族军队，或至少是在地方民团受训。有些战士接受正式学院训练，有些则靠自我练习，虽不完美却经过重重考验。某些战士可能只是因为要逃离无聊的农场工作，才选择靠长剑维生，但有些人可能是依随家族军人传统，才成为战士。不同战士之间没有什么特别的共通点，他们不会把其他战士自动视为伙伴或兄弟。但来自同一学院、佣兵队伍或军事部队的战士，则会有同僚情谊。

种族：人类战士通常是军队训练出来的精英份子，一般而言，他们的背景没什么特殊点。矮人战士通常来自地底矮人王国的精英突击队，他们的战士家系可能延续超过百年。由于家系不同，矮人战士可能互相成为同盟或仇敌。精灵战士通常拥有高超的剑术，他们对自己的剑术非常自豪，而且相当渴望一展身手。半兽人战士通常是自学的流亡之徒，透过不断实战，累积出令人认同甚至尊敬的技巧。半精灵很少有战士，但他们通常依循精灵传统成为剑术高手。

野蛮的类人种族中，很少有受过训练的战士。但在重视军事的大地精中，倒有不少兼具力量与技巧的战士。

与其他职业的关系：战士擅长面对面作战，但也常依靠其他职业的魔法支援、医疗和敌情探查。在队伍中，战士的职责是固守前线、保护其他成员，并打倒强悍的敌人。战士或许不了解法师的奥术或牧师的信仰，但他们很了解团队合作的重要。

游戏规则信息

属性：对战士来说，力量是最重要的属性，这能够加强他的战斗能力与伤害值。体质可以提高战士的生命值，所以也很重要。敏捷对于弓箭手，或想学习相关特技的战士也很重要，但由于战士通常穿着重型盔甲，所以会减弱高敏捷值的优点。

阵营：无限制。

生命骰：d10。

本职技能

战士的本职技能如下（括号中为该技能的关键属性）："攀爬"（力量）、"手艺"（智力）、"驯养动物"（魅力）、"跳跃"（力量）、"骑术"（敏捷）和"游泳"（力量）。各技能说明请见第四章。

1级人物起始技能点数：（2+智力调整值）×4。

升级可得到的技能点数：2+智力调整值。

职业特性

擅长武器与防具：战士擅长使用所有的简易武器、军用武器、所有盔甲（轻型、中型、重型）及盾牌。请注意，当穿戴盾牌或比皮甲重的盔甲时，以下技能会有防具检定减值："平衡"、"攀爬"、"脱逃"、"躲藏"、"跳跃"、"潜行"、"扒窃"、"滚翻"。此外，"游泳"技能检定时，身上每带有5

表 3-9：战士

等级	基本攻击加值	强韧检定	反射检定	意志检定	特殊能力
1	+1	+2	+0	+0	额外专长
2	+2	+3	+0	+0	额外专长
3	+3	+3	+1	+1	
4	+4	+4	+1	+1	额外专长
5	+5	+4	+1	+1	
6	+6/+1	+5	+2	+2	额外专长
7	+7/+2	+5	+2	+2	
8	+8/+3	+6	+2	+2	额外专长
9	+9/+4	+6	+3	+3	
10	+10+5	+7	+3	+3	额外专长
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	额外专长
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	额外专长
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	额外专长
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	额外专长
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	额外专长

磅的防具与装备，就会累计 -1 减值。

额外专长：1级时，战士可以得到一个额外专长（这是加在1级人物都有的一个专长以及人类特有的一个额外专长之外）。2级时，可再获得一个额外专长，之后每升到偶数等级时（4级、6级、8级，依此类推），都可获得一个额外专长。这些额外专长只能从以下选择："双巧手"、"盲战"、"战斗反射"、"闪避"（"灵活移动"、"跳跃攻击"）、"擅长异种武器*"、"寓守于攻"（"精通卸除武器"、"精通绊摔"、"旋风攻击"）、"精通重击*"、"精通先攻"、"精通徒手击打"（"接挡飞箭"、"震慑拳"）、"骑乘战斗"（"骑乘射击"、"蹂躏"、"快速骑乘攻击"、"奋力冲刺"）、"近程射击"（"远程射击"、"精准射击"、"移动射击"、"快速射击"）、"猛力攻击"（"顺势斩"、"精通冲撞"、"精通击破武器"、"强力顺势斩"）、"即时备战"、"双武器攻击"（"精通双武器攻击"）、"武器娴熟*"、"专攻武器*"和"武器专精*"。



托达克

上述某些专长需先获得某些作为先决条件的专长，否则不能选。上述名称后以"*"号标示者，表示可以选择多次，但每次必须选择不同武器。选择专长时，必须满足所有先决条件，包括属性值和最低基本攻击加值（见第五章各专长说明）。

重要说明：战士每三级仍可

Dungeons & Dragons

获得一个专长，而且不受上述专长列表限制（见本章表3-2）。

武器专精：4级开始，战士可以选择"武器专精"专长（只有战士可以选择）。武器专精可让特定武器具有+2伤害加值。战士必须先具有该武器的"专攻武器"专长，才能够选择该武器的"武器专精"。如果该武器是远程武器，则只有当目标位于30英尺内，才具有伤害加值，因为这样才可能准确击中敌人要害。战士可以利用额外专长或一般专长来学习"武器专精"。

矮人战士起始套组

防具：鳞甲，AC+4。大木盾，AC+2。防具检定减值-6，速度15英尺，40磅。

武器：矮人重斧（1d10，致命×3，15磅，中型，挥砍）。

短弓（1d6，致命×3，60英尺，2磅，中型、穿刺）。

技能选择：技能数量为2+智力调整值。

技能	级数	关键属性	防具检定减值
攀爬	4	力量	-6
跳跃	4	力量	-6
骑术	4	敏捷	
游泳	4	力量	-12*
聆听（跨职）	2	感知	
搜索（跨职）	2	智力	
侦察（跨职）	2	感知	

*防具或装备重量每多5磅再-1。

专长："擅长奇特武器：矮人重斧"。

额外专长（战士）："专攻武器：矮人重斧"。

装备：背包装有水袋、口粮一天份、睡袋、麻袋、燧石与铁片。箭袋有10枝箭。

金钱：4d4金币。

替换套组

同矮人战士，除了以下项目：

种族：人类、精灵、半精灵或半兽人。

防具：速度20英尺。

武器：重剑（1d10，致命19-20/×2，10磅，中型，挥砍）。

技能选择：技能数量为3+智力调整值（只限人类）。

技能	级数	关键属性	防具检定减值
游泳	4	力量	-11*

*防具或装备重量每多5磅再-1。

专长："擅长奇特武器：重剑"。

额外专长（战士）："专攻武器：重剑"。

额外专长："精通先攻"（只限人类）。

金钱：2d4金币。

替换套组

同矮人战士，除了以下项目：

种族：侏儒或半身人。

武器：短剑（1d6、致命19-20/×2，3磅，小型，穿刺）。

技能选择：技能数量为2+智力调整值。

技能	级数	关键属性	防具检定减值
游泳	4	力量	-5*

*防具或装备重量每多5磅再-1。

专长："专攻武器：短剑"。

额外专长（战士）：如果敏捷达13，选择"闪避"。如果未达13，则选择"近程射击"。

金钱：2d4×5金币。

武僧（Monk）

僧院散布各地，通常是与外界隔离的小型修道所。武僧透过静思修行，把自己训练成不须武器或防具的格斗家。善良住持领导的僧院是当地人民的保护者。武僧借着素朴的装扮，能轻易地混在民众中，依靠徒手格斗技巧，给予强盗、恶霸或贪官污吏出其不意的打击。相反地，由邪恶住持所带领的僧院则以恐惧手段统治周遭人民，如同军阀的碉堡一样。邪恶武僧常成为间谍、渗透者或杀手。

一般而言，武僧并不太关心个人虚荣或财富，他在意的是武术与修行是否已臻于完美，其终极目标是要进入超越凡人的境界。

冒险：武僧认为冒险是对自己的试炼。武僧使用许多特殊技巧，但他们并不刻意炫耀。武僧对凡世的财富并没有兴趣，只希望让自己的身心趋向完美。

特质：武僧的最大特色是空手作战。由于受过严格的训练，武僧的徒手击打威力不输白刃，速度更快。

虽然武僧不施法，但他们拥有独特的能力，能够以体内的"气"，施展一些不可思议的效果。其中最著名的专长就是能徒手震慑敌人。武僧还有非凡的警觉力，能够下意识地自动闪避攻击。

武僧的能力会随经验成长，让自己不断自我超越，也超越他人。

阵营：武僧的训练需要严格的纪律。只有内心守序的人才可能完成训练。

宗教：武僧不需要牧师和神祇，他有自己的精神修行方式。不过，某些守序神祇可能会吸引武僧，他们可以在该神祇的看顾下进行冥思，并以他作为修行典范。武僧最常接受的三个信仰是：勇者之神海若尼斯、惩罚之神圣?库斯伯特和暴虐之王海克斯托。

背景：武僧通常在僧院接受训练，大部分武僧在孩童时期就被送入僧院，有些是孤儿，有些是因为家庭无法抚养，或是为了答谢僧院的恩惠。由于僧院多半与外界隔绝，所以当武僧踏出僧院时，对原来的家庭或村庄并没有特别的感情。

在大城市中，武僧师父会设立武僧教院，教导想成为武僧的新人。这些教院出身的武僧常觉得乡下武僧不太入流。

武僧可能对僧院或教院有很深的感情，也可能会感激师父，但有些武僧只关心自己的修行，对其他事物都不感兴趣。

武僧认为自己不同于常人，他们彼此之间可能惺惺相惜，但也非常喜好相互切磋"气"的修为。

种族：多数僧院都位于人类居住地附近，因而许多武僧都是人类（或是与人类住在一起的半兽人或半精灵）。精灵能够长期专注于兴趣、技巧和修行，所以有些精灵会离开森林成为武僧。矮人和侏儒不太能接受武僧的修行，半身人太好动，以致无法在僧院修行，所以矮人、侏儒和半身人的武僧非常罕见。

Dungeons & Dragons

野蛮的类人种族没有稳定的社会组织可以培养武僧，但偶尔会有孤儿或被遗弃的孩童进入僧院，或被流浪的师父收养。被称为卓尔精灵的邪恶地底精灵社会也有一些武僧，但为数不多。

与其他职业的关系：武僧通常与队伍中其他伙伴保持距离，因为他们无论在动机或技巧上都没有共通点。但武僧明白团结合作的道理，也是值得信赖的伙伴。

游戏规则信息

属性：感知可增强武僧的特殊攻击和防御力。敏捷则能为未着防具的武僧提供更好的防御力，并对某些本职技能给予加值。力量对武僧的徒手战斗力有所帮助。

阵营：需属于守序阵营。

生命骰：d8。

本职技能

武僧的本职技能如下(括号中为该技能的关键属性)："平衡"（敏捷）、"攀爬"（力量）、"专注"（体质）、"手艺"（智力）、"交涉"（魅力）、"脱逃"（敏捷）、"躲藏"（敏捷）、"跳跃"（力量）、"神秘知识"（智力）、"聆听"（感知）、"潜行"（敏捷）、"表演"（魅力）、"专业"（感知）、"游泳"（力量）和"滚翻"（敏捷）。各技能说明请见第四章。

1 级人物起始技能点数：（4+ 智力调整值）x4。

升级可得到的技能点数：4+ 智力调整值。

职业特性

擅长武器与防具：武僧擅长使用基本农家武器和某些特殊武器，完整列表如下：木棒、十字弓（轻型或重型）、匕首、手斧、标枪、单镰、双节棍、木棍、手里剑、娥眉刺和投石索（见第七章关于各武器说明）。

使用单镰、双节棍或娥眉刺的武僧，可以使用徒手攻击加值，也可施展极速连击（见下文详述）。但伤害值则依照武器伤害值（1d6，致命 x2），而非徒手攻击的伤害值。该武器必须够轻巧，所以小体型武僧必须使用袖珍的上述武器才能获得最佳攻击加值。

武僧不擅长盔甲和盾牌，但他们受过良好的闪避训练，具有独特的第六感，可以躲开出其不意的攻击。武僧除了敏捷调整值之外，可再将感知加值加到AC上（若感知调整值是负值，则不须加上），其 AC 也随着升级而提升（见表 3-10）。感知和职业等级AC加值代表武僧觉察危险的能力，若陷入措手不及或震慑等状况，导致失去敏捷调整值时，感知和职业等级AC加值仍不会丧失（但若动弹不得，仍会失去感知和职业等级 AC 加值）。

武僧的特殊技能都需要能够自由活动才能施展。穿着盔甲或盾牌时，武僧丧失感知和职业等级AC加值，也无法使出极速连击和健步如飞。此外，当武僧穿着盔甲或盾牌时，所有特殊能力都遭受与奥术失效相同的失效几率。请注意，当穿戴盾牌或比皮甲重的盔甲时，以下技能会有防具检定减值："平衡"、"攀爬"、"脱逃"、"躲藏"、"跳跃"、"潜行"、"扒窃"、"滚翻"。此外，"游泳"技能检定时，身上每带有 5 磅的防具与装备，就会累计 -1 减值。

徒手击打：武僧受过严格的徒手战斗训练，所以在徒手作战时可以有更强的伤害值（见表 3-10）。徒手作战的武僧视同具有"精通徒手击打"专长，不会引发借机攻击。

武僧徒手作战时是将拳打、肘击、膝顶、脚踢互相组合的招式，没有主副手之分。

拿着单手持用武器的武僧可使用副手进行徒手击打，但

表 3-10：武僧

等级	基本攻击加值	强韧检定	反射检定	意志检定	特殊能力	徒手攻击加值	徒手伤害值（a）	AC 加值（b）	未着防具速度（c）
1	+0	+2	+2	+2	徒手击打、震慑破、反射闪避	+0	1d6	+0	30
2	+1	+3	+3	+3	拨挡飞箭	+1	1d6	+0	30
3	+2	+3	+3	+3	心如止水	+2	1d6	+0	40
4	+3	+4	+4	+4	轻身坠（20 英尺）	+3	1d8	+0	40
5	+3	+4	+4	+4	百病不侵	+3	1d8	+1	40
6	+4	+5	+5	+5	轻身坠（30 英尺)精通摔摔	+4/+1	1d8	+1	50
7	+5	+5	+5	+5	混元体、梯云纵	+5/+2	1d8	+1	50
8	+6/+1	+6	+6	+6	轻身坠（50 英尺）	+6/+3	1d10	+1	50
9	+6/+1	+6	+6	+6	精通反射闪避	+6/+3	1d10	+1	60
10	+7/+2	+7	+7	+7	斗气击（+1）	+7/+4/+1	1d10	+2	60
11	+8/+3	+7	+7	+7	金刚体	+8/+5/+2	1d10	+2	60
12	+9/+4	+8	+8	+8	遁术	+9/+6/+3	1d12	+2	70
13	+9/+4	+8	+8	+8	金刚魂、斗气击（+2）	+9/+6/+3	1d12	+2	70
14	+10/+5	+9	+9	+9		+10/+7/+4/+1	1d12	+2	70
15	+11/+6/+1	+9	+9	+9	渗透劲	+11/+8/+5/+2	1d12	+3	80
16	+12/+7/+2	+10	+10	+10	斗气击（+3）	+12/+9/+6/+3	1d20	+3	80
17	+12/+7/+2	+10	+10	+10	不老身躯、天语通	+12/+9/+6/+3	1d20	+3	80
18	+13/+8/+3	+11	+11	+11	轻身坠（任何高度）	+13/+10/+7/+4/+1	1d20	+3	90
19	+14/+9/+4	+11	+11	+11	空灵体	+14/+11/+8/+5/+2	1d20	+3	90
20	+15/+10/+5	+12	+12	+12	超凡入圣	+15/+12/+9/+6/+3	1d20	+4	90

（a）小体型武僧的伤害值较少（见表 3-11）。

（b）此值与武僧的感知调整值一起加到武僧的 AC 上（如果此值加上感知调整值的结果为负值则不必加上）。此 AC 加值等于武僧等级的五分之一。

（c）小体型或矮人武僧的速度较慢（见表 3-11）。

此时须受到双武器攻击的标准减值（见表8-2）。同样地，副手拿着武器（非特殊武僧武器）的武僧，可以使用该武器进行一次额外攻击，但亦受到双武器攻击的标准减值，而且无法使用极速连击（见下文详述）。

表3-10的徒手伤害值是中体型武僧的数值，小体型武僧的徒手攻击伤害值稍差（见表3-11）。



极速连击（Flurry Of Blows）：武僧可以使出极速连击，但会降低攻击精确度。使出极速连击时，武僧在一轮中可以多出一次额外攻击，该次攻击加值等于其最高徒手攻击加值，但该轮所有攻击的攻击加值受到-2减值。举例而言，9级武僧安珀一轮可进行两次徒手攻击，攻击加值分别为+6和+3。当她使出极速连击时，她可以做出三次攻击，攻击加值分别为+4、+4和+1。此减值维持一轮，所以若在下次动作前进行借机攻击，也会受影响。极速连击属于整轮攻击动作（见第八章相关说明）。武僧可以使用特殊武僧武器（单镰、双节棍或娥眉刺）进行极速连击，如果只拿着一个该类武器，武僧可以选择用该武器或徒手进行该次额外攻击；如果双手都持有该类武器，则以其中一个作一般攻击（可能多次），另一个作急速连击的额外攻击（只有一次）。以上两种状况中，副手攻击的伤害加值都不会降低。

表3-11：小体型武僧伤害值与速度

等级	伤害值	速度	等级	伤害值	速度
1-2	1d4	20 英尺	9-11	1d8	40 英尺
3	1d4	25 英尺	12-14	1d10	45 英尺
4-5	1d6	25 英尺	15	1d10	55 英尺
6-7	1d6	35 英尺	16-17	2d6	55 英尺
8	1d8	35 英尺	18-20	2d6	60 英尺

通常武僧徒手打会造成一般伤害，但也可以选择造成淤伤，此时攻击检定也不会有减值。在擒拿时亦可选择造成一般伤害或淤伤（见第八章关于擒拿的说明）。

震慑破：武僧能以徒手攻击震慑生物，这属于超自然能力，每轮可使用一次，每天最多能施展的总次数等于武僧的等级。武僧必须在攻击检定前声明使出震慑破（如果没打中，亦耗费一次震慑破）。被击中的目标除了受伤之外，还必须做强韧检定（DC=10+武僧等级的一半+感知调整值）。如果强韧检定失败，则目标被震慑一轮。遭震慑的人物无法动作，并失去AC的敏捷加值。若有人对遭震慑者进行攻击，攻击检定其有+2加值。构装生物、泥形怪物、植物、不死生物、虚体生物，以及不受重击的生物，都不会被震慑。

反射闪避（Evasion）：武僧可快速闪避魔法和特殊攻击。有些攻击效果若通过反射检定仍会造成一半伤害（如：龙息或"火球术"），此时武僧若通过反射检定则完全不会受伤。武僧只有在穿着轻型盔甲或未着盔甲时，才能做反射闪避。反射闪避是特异能力。

拨挡飞箭（Deflect Arrows）：2级开始，武僧获得"拨挡飞箭"专长（专长说明见第五章），不论其敏捷值多少。

健步如飞（Fast Movement）：3级开始，武僧拥有更快速的移动能力（见表3-10）。穿着盾牌或盔甲（即使是轻型盔甲）及中度负荷或重度负荷的武僧，无法使用此能力。矮人或小体型武僧的移动速度比中体型武僧慢（见表3-11）。

9级开始，武僧的奔跑能力已是一种超自然能力。

心如止水（Still Mind）：3级开始，武僧对附魔系法术的豁免检定有+2加值。这是因为武僧的冥思修行让其更能抵抗影响心灵的攻击。

轻身坠（Slow Fall）：4级开始，武僧可以利用身旁的墙壁减缓落下的速度。计算武僧从高处落下的伤害时，高度-20英尺。轻身坠的效果可随职业等级而提升（随着升级可以再减少计算伤害的高度），直到18级时，武僧可在任何高度坠下而完全不受伤害（当然旁边一定都要有墙）（见表3-10）。

百病不侵（Purity Of Body）：5级开始，武僧能够控制身体的免疫系统，他可以对所有疾病免疫，除了魔法造成的疾病外（如：腐尸症、兽化等）。

精通绊摔（Improved Trip）：6级开始，武僧获得"精通绊摔"专长（专长说明见第五章），且不需先学习"寓守于攻"专长。

混元体（Wholeness Of Body）：7级开始，武僧获得自我疗伤的能力，每天可以医疗的生命点数=2×职业等级，也可把点数分配数次使用。混元体是超自然能力。

梯云纵（Leap Of The Clouds）：7级开始，武僧的跳跃距离（水平或垂直）不受身高限制（技能说明见第四章）。

精通反射闪避（Improved Evasion）：9级开始，武僧的反射闪避能力更加提升。有些攻击效果若通过反射检定仍会造成一半伤害（如：龙息或"火球术"），此时武僧若通过反射检定则完全不会受伤，而若未通过反射检定，也只会受到一半伤害。

斗气击（Ki Strike）：10级开始，武僧徒手攻击将充满真气，当攻击有伤害减免能力的怪物时（如：尸妖），其徒手攻击伤害值视为如同具有+1增强加值的武器。斗气击的效果可随等级而提升，13级开始，当攻击具有伤害减免能力的怪物时，视为如同+2增强加值的武器。16级开始，视为如同+3增强加值的武器。斗气击是超自然能力。

金刚体（Diamond Body）：11级开始，武僧可以控制体内的新陈代谢系统，对所有毒素免疫。金刚体是超自然能力。

遁术（Abundant Step）：12级开始，武僧可以在两点之间

Dungeons & Dragons

瞬间移动，每日一次。效果如同"任意门"法术。通术是类法术能力，武僧的有效施法者等级为其职业等级的一半（舍去小数）。

金刚魂（Diamond Soul）：13级开始，武僧获得法术抗力，其法术抗力=武僧等级+10。要成功对武僧施法，法师必须掷1d 20+法师等级，结果若未达到武僧法术抗力，则法术失效（有关法术抗力的说明见第十章）。

渗透劲（Quivering Palm）：15级开始，武僧可以使用恐怖的渗透劲，让敌人体内产生足以致命的震动。

武僧每周只能使用一次渗透劲，必须在攻击检定前声明。渗透劲无法作用于构装生物、泥形生物、植物、不死生物、虚体生物和不受重击的生物。武僧等级必须比目标对象的等级（或生命骰数）高。如果武僧击中目标，并使其受伤，则渗透劲攻击成功。此后武僧可在一定天数内决定要不要让目标死亡，此天数等于武僧等级。武僧只须心中想着要让目标死亡（即时动作），目标便须进行强韧检定（DC=10+武僧等级的一半+感知调整值），若失败则死亡。如果目标通过强韧检定，则不会再受此次渗透劲所威胁（但或许下次又中了渗透劲）。渗透劲是超自然能力。

不老身躯（Timeless Body）：17级开始，武僧不会因为年老而造成属性减值（见第六章相关说明），而且不会因魔法效果而老化。但之前的属性减值仍然存在。增值仍可累计，武僧也仍会因年老而亡。

天语通（Tongue Of Sun And Moon）：17级开始，武僧可以与任何活着的生物对话。

空灵体（Empty Body）：19级开始，武僧每日可以成为灵体状态，效果等同于"同游灵界"法术，维持轮数等于武僧等级。武僧可在一天之内多次化成灵体，只要总轮数不超过武僧等级即可。空灵体是超自然能力。

超凡入圣（Perfect Self）：20级时，武僧的修练臻于完美，已经成为魔法生物，他从此将被视为异界生物（外界生物）。他不再是凡俗种族，例如，"魅惑人类"已对其无效。此外，武僧将获得伤害减免20/+1，也就是说，除非是以具有+1增强加值的武器（或更好的武器）攻击，或是受到来自法术或能量形式的攻击（如：火焰、寒冷等），否则武僧可忽视任何攻击的前20点伤害（可以立即再生）。身为异界生物，20级武僧会受驱逐附魔生物法术（如"防护守序"）所影响。然而武僧仍然可以复活，这与其他异界生物不同。

前武僧

脱离守序阵营的武僧无法再提升武僧职业等级，但仍保有所有相关能力。就像其他职业一样，武僧也可以兼职，但有特别限制：武僧只要获得新职业，或在其他兼职职业上提升等级，便不能再提升武僧职业等级，但仍保有所有相关能力。

人类武僧起始套组

防具：无。速度30英尺。

武器：木棍（1d6，致命×2，4磅，大型，敲击）。

投石索（1d4，致命×2，50英尺，0磅，小型，敲击）。

技能选择：技能数量为5+智力调整值。

专长：如果敏捷达13，选择"闪避"。如果未达13，则选

技能	级数	关键属性	防具检定减值
聆听	4	感知	
攀爬	4	力量	0
潜行	4	敏捷	0
滚翻	4	敏捷	0
跳跃	4	力量	0
脱逃	4	敏捷	0
躲藏	4	敏捷	0
游泳	4	力量	-4*
平衡	4	敏捷	0

* 防具或装备重量每多5磅再-1。

择"精通先攻"。

额外专长："专攻技能：潜行"（或其他技能）。

装备：背包装有水袋、口粮一天份、睡袋、麻袋、燧石与铁片。火把3支。腰包装有投石索弹丸10个。

金钱：2d4金币。

替换套组

同人类武僧，除了以下项目：

种族：矮人、精灵、半精灵或半兽人。

防具：速度20英尺（只限矮人）。

技能选择：技能数量为4+智力调整值。

额外专长：无。

替换套组

同人类武僧，除了以下项目：

种族：侏儒或半身人。

防具：速度20英尺。

武器：木棒（1d6，致命x2，10英尺，3磅，中型，敲击）。

技能选择：技能数量为4+智力调整值。

技能	级数	关键属性	防具检定减值
游泳	4	力量	-3*

* 防具或装备重量每多5磅再-1。

额外专长：无。

圣武士（Paladin）

圣武士有三样武器：追求至善的热情、维护法律的意志及击退邪恶的力量。圣武士的终极价值是纯洁与奉献，只有极少数人能成为圣武士，他们拥有保护、医疗和打击邪恶的力量。在充满诡诈法师、邪恶祭司、嗜血魔龙和可憎恶魔的地方，圣武士是永不熄灭的最后希望。

冒险：圣武士认真看待冒险之旅，并喜欢称之为"探寻"。在圣武士心中，即使平凡无奇的任务，仍然是个人的试炼，也就是能展现英勇、锻炼武艺、学习战略，以及行善助人的机会。然而，与其在废墟中寻宝，圣武士更希望能领导一场圣战，对抗邪恶，以实现自我。

特质：圣武士受神圣力量保护，因此不受疾病侵扰，还能自我医疗，面对危险也能勇敢无惧。圣武士利用神圣力量医疗他人或治疗疾病，而且还能够使用神圣力量摧毁邪恶。即使新手圣武士也能侦测邪恶，老练的圣武士则可使出破邪斩，驱散不死生物。此外，神圣力量会给予圣武士一匹具有力量、智力和魔法保护的坐骑。

阵营：圣武士必须为守序善良阵营。如果脱离此阵营，便

Dungeons & Dragons

会失去神圣力量。此外，圣武士须立誓遵守符合律法和美德的行为守则。

宗教：圣武士不必献身于特定神祇，可以只为公义奉献。具有宗教信仰的圣武士大多信奉勇者之神海若尼斯，也有部份圣武士信仰加大阳神培罗。具有信仰的圣武士对于宗教仪式相当严肃认真，他们常受到相关神殿的欢迎。

背景：圣武士都不是自己"选择"成为圣武士，而是受到感召，并接受自身的命运。没有人能靠学习而成为圣武士，无论其勤勉与否。能否成为圣武士完全凭天性，天性只有"有"和"没有"两种分别，无法透过意志或行为获得。但有些受到感召的人否认受到呼唤，拒绝成为圣武士，转而追求其他人生目标。

大部分圣武士会接受感召，并从青年时期开始受训。通常他们会先担任随从或助手，为较有经验的圣武士服务，多年之后才会踏上独立维护法律与美德的道路。也有些圣武士是在年纪较大时，才得到感召。不论背景为何，所有圣武士都彼此认同，这种联系感凌驾种族、文化甚至宗教之上。两个圣武士即使来自相距遥远的世界角落，仍会认为对方是同伴。

种族：人类因为有强烈的野心，所以能成为优秀的圣武士。半精灵的野心如同人类，也可能接受感召。矮人也可能成为圣武士，但却相当困难，因为这代表他必须把圣武士的责任放在家庭、氏族和国王之上。精灵圣武士并不多，少数成为圣武士的精灵通常会加入长程旅行任务，因为他们的守序阵营会与其他精灵格格不入。其他常见种族则很少受到感召，成为圣武士。

在野蛮的类人种族中，从来没听说过有圣武士的存在。

与其他职业的关系：虽然圣武士与众不同，但他们仍希望与他人组队合作。他们能与善良或守序阵营的牧师合作良好，也喜爱与勇敢、诚实或道德高尚的人为伴。他们无法忍受伙伴做出邪恶之举，但愿意与各式各样的人打交道。圣武士富有魅力、可信赖且倍受尊敬，很适合担任团队领袖。

游戏规则信息

属性：魅力可增加圣武士的医疗、自我保护和驱散不死生物的能力。力量在战斗中扮演重要角色，对圣武士也很重要。圣武士若想施展强力法术，感知值要达到 14；若感知值不到 11，便不能施展圣武士法术。

阵营：守序善良。

生命骰：d10。

本职技能

圣武士的本职技能如下（括号中为该技能的关键属性）："专注"（体质）、"手艺"（智力）、"交涉"（魅力）、"驯养动物"（魅力）、"医疗"（感知）、"宗教知识"（智力）、"专业"（感知）和"骑术"（敏捷）。各技能说明请见第四章。

1 级人物起始技能点数：(2+ 智力调整值) × 4。

升级可得到的技能点数：2+ 智力调整值。

职业特性

擅长武器与防具：圣武士擅长所有简易武器与军用武器、所有盔甲（重型、中型和轻型）和盾牌。请注意，当穿戴盾牌或比皮甲重的盔甲时，以下技能会有防具检定减值："平衡"、"攀爬"、"脱逃"、"躲藏"、"跳跃"、"潜行"、"扒窃"、"滚翻"。此外，"游泳"技能检定时，身上每带有 5 磅的防具与装备，就会累计 -1 减值。

侦测邪恶（Detect Evil）：圣武士可以随时侦测邪恶，这是类法术能力。此能力效果如同"侦测邪恶"法术。

神恩（Divine Grace）：圣武士所有豁免检定都加上魅力调整值（若为正值）作为加值。

圣疗（Lay On Hands）：圣武士可以用触摸进行医疗，每日可医疗的生命值=魅力调整值 x 职业等级。举例来说，魅力 16（+3 加值）的 7 级圣武士，每日可以医疗 21（3x7）点生命值。圣武士可以医疗自己，也可以把医疗点数分配到多个目标，而且不必一次用完。圣疗是类法术能力，运用圣疗属于标准动作。

圣武士可将圣疗点数替换成伤害不死生物的点数，此种攻击视为接触类法术。圣武士可于成功触碰到不死生物后，才决定要用多少点数。

神佑（Divine Heath）：圣武士对所有疾病免疫，包括魔法疾病（如：腐尸症和兽化）。

勇气圣光（Aura Of Courage）：2 级开始，圣武士不会感到恐惧（无论源自魔法或其他因素）。圣武士身旁 10 英尺内的伙伴，对恐惧的豁免检定都具有 +4 士气加值。勇气圣光是超自然能力。

破邪斩（Smite Evil）：2 级开始，圣武士可用普通近战攻击进行破邪斩，每日一次。此时，攻击检定须加上魅力调整值（若为正值），而且额外造成等于圣武士等级的伤害值。举例而言，手持长剑的13级圣武士，使用破邪斩可以造成 1d8+13 点伤害，再加上力量加值、魔法效果等额外加值。如果圣武士对非邪恶生物使用了破邪斩，则没有特殊效用，而且仍计入当日使用次数。破邪斩是超自然能力。


爱尔涵卓

移除疾病（Remove Disease）：3级开始，圣武士具有移除疾病的能力，每周一次，效果如同"移除疾病"法术（见第十一章法术说明）。移除疾病次数可随等级而提升：6级开始一周两次，9级开始一周三次，依此类推。移除疾病是类法术能力。

驱散不死生物：3级开始，圣武

士能够驱散不死生物，这是超自然能力。圣武士每日可驱散不死生物的次数=3＋魅力调整值。圣武士驱散不死生物的效果等同于低两个等级的牧师（关于驱散和斥喝不死生物说明，见第八章）。

额外驱散：圣武士可以选择“额外驱散”作为专长。此专长能让每天驱散不死生物的次数增加4次。圣武士可多次选取此项专长，每次都可再多获得每天4次的额外驱散能力。

法术：4级开始，圣武士可以施展少量神术。欲施展某等级的法术，圣武士的感知值必须达到10+该法术等级。受术者若要对抗圣武士的法术，其豁免检定的难度等级=10+该法术等级＋圣武士的感知调整值。

若圣武士在某个法术等级上得到0个法术（如：4级圣武士得到0个一级法术），则他只能施展该法术等级的额外法术（见表1-1），没有额外法术的圣武士便无法施展该法术等级的法术。圣武士的法术列表请见第十一章，只要等级允许，圣武士可以准备并施展任何列于表上的法术。圣武士的法术准备和施展方式与牧师相同（但无法使用自发施法）。

圣武士一直到3级，都还没有施法者等级。4级开始，圣武士的施法者等级等于职业等级的一半。

专用坐骑：5级开始，圣武士可以召来一匹聪明强壮的忠心坐骑（见本章边栏说明）。此坐骑通常是重型战马（给中体型圣武士）或矮种战马（给小体型圣武士）。

如果圣武士的坐骑死亡，他在一年又一天之后，可以召来另一匹坐骑。新坐骑的能力依圣武士等级累计。

行为守则：圣武士必须是守序善良阵营，若他蓄意犯恶，便失去所有圣武士特殊能力。圣武士必须尊重法定权威，行为必须符合荣誉（包括：不能说谎、不能作弊、不用毒等），协助任何需要帮助的人（避免这些人依靠邪恶或混乱势力），并惩罚伤害无辜的恶徒。

伙伴关系：虽然圣武士可能与善良或中立阵营的伙伴同行，但他绝不会与邪恶人物成为伙伴。如果有同伴不断冒犯道德律令，圣武士不会继续与其合作。圣武士只能雇用守序善良的部下，也只能接受守序善良的追随者。

前圣武士

脱离守序善良阵营、蓄意犯恶或违背行为守则的圣武士，会失去所有特殊能力与法术，包括坐骑。他无法再提升圣武士职业等级，直到赎罪为止（见第十一章“赎罪术”说明）。

就像其他职业一样，圣武士也可以兼职，但有特别限制：圣武士只要获得新职业，或在其他兼职职业上提升等级，便不能再提升圣武士职业等级，但仍保有所有相关能力。圣武士的试炼之途不能间断，一旦踏上此路，便须专心排除干扰。一旦离开试炼，便无法返回。

人类圣武士起始套组

防具：鳞甲，AC+4。大木盾，AC+2。防具检定减值-6，速度20英尺，40磅。

武器：长剑（1d8，致命19-20/×2，4磅，中型，挥砍）。

短弓（1d6，致命×3，60英尺，2磅，中型，穿刺）。

技能选择：技能数量为3+智力调整值。

技能	级数	关键属性	防具检定减值
医疗	4	感知	
骑术	4	敏捷	
交涉	4	魅力	
侦察（跨职）	2	感知	
聆听（跨职）	2	感知	
攀爬（跨职）	2	力量	-6
搜索（跨职）	2	智力	

专长：“专攻武器：长剑”。

额外专长：“精通先攻”。

装备：背包装有水袋、口粮一天份、睡袋、麻袋、燧石与铁片。另带有附盖提灯、油3品脱、火把3支、木制圣徽：海朗纽斯之拳。箭袋有20枝箭。

金钱：6d4金币。

替换套组

同人类圣武士，除了以下项目：

表3-12：圣武士

						每日法术数量			
等级	基本攻击加值	强韧检定	反射检定	意志检定	特殊能力	一级	二级	三级	四级
1	+1	+2	+0	+0	侦测邪恶、神恩、圣疗、神佑	-	-	-	-
2	+2	+3	+0	+0	勇气圣光、破邪斩	-	-	-	-
3	+3	+3	+1	+1	移除疾病、驱散不死生物	-	-	-	-
4	+4	+4	+1	+1		0	-	-	-
5	+5	+4	+1	+1	专用坐骑	0	-	-	-
6	+6/+1	+5	+2	+2	移除疾病（一周2次）	1	-	-	-
7	+7/+2	+5	+2	+2		1	-	-	-
8	+8/+3	+6	+2	+2		1	0	-	-
9	+9/+4	+6	+3	+3	移除疾病（一周3次）	1	0	-	-
10	+10+5	+7	+3	+3		1	1	-	-
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3		1	1	0	-
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	移除疾病（一周4次）	1	1	1	-
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4		1	1	1	-
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4		2	1	1	0
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	移除疾病（一周5次）	2	1	1	1
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5		2	2	1	1
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5		2	2	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	移除疾病（一周6次）	3	2	2	1
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6		3	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6		3	3	3	3

Dungeons & Dragons

种族：矮人、精灵、半精灵或半兽人。
防具：速度 15 英尺（只限矮人）。
技能选择：技能数量为 2+ 智力调整值。
额外专长：无。

替换套组

同人类圣武士，除了以下项目：
种族：侏儒或半身人。
防具：速度 15 英尺。
武器：短剑（1d6，致命 19-20/ × 2，3 磅，小型，穿刺）。
技能选择：技能数量为 2+ 智力调整值。
专长："专攻武器：短剑"。
额外专长：无。
金钱：8d4 金币。

圣武士坐骑

圣武士的坐骑与一般动物有许多不同。中体型圣武士的标准坐骑是战马，而小体型圣武士的标准坐骑则为矮种战马（详见《怪物图鉴》）。你可以和 DM 一起决定其他种类的坐骑，如：骑乘用犬。圣武士坐骑是魔法兽，而非动物。坐骑拥有的特殊能力如下表：

圣武士等级	额外生命骰	天生防御	力量修正值	智力	特殊能力
5-7	+2	4	+1	6	精通反射闪避、法术共享、情感连结、豁免检定共享
8-10	+4	6	+2	7	
11-14	+6	8	+3	8	命令同类生物
15-20	[illegible]	10	+4	9	法术抗力

圣武士等级：如果坐骑的等级暂时被降低，将该坐骑视为等级较低之圣武士的坐骑。

额外生命骰：这是额外的 d8 生命骰。如同一般情形，每个生命骰都可加上体质调整值。额外生命骰数会增进坐骑的基本攻击加值和基本豁免加值。

天生防御：这是坐骑原有 AC 的调整值。它表现作为圣武士坐骑获得的超自然健壮。

力量修正值：把此数值加到坐骑的力量值上。

智力：坐骑的智力值。

精通反射闪避：有些攻击效果若通过反射检定仍会造成一半伤害，此时坐骑若通过反射检定，则完全不会受伤，而若未通过反射检定，也只会受到一半伤害。精通反射闪避是特异能力。

法术共享：圣武士若同意，可以让施放在自己身上的法术也影响坐骑。坐骑必须在圣武士身旁5英尺内。如果该法术的持续时间不是立即，则一旦坐骑在时效内离开圣武士超过5英尺，该法术便不再影响坐骑，即使坐骑在法术失效前又回到5英尺内也一样。此外，圣武士可向坐骑施放以自己为目标的法术（距离视同接触类法术）。即使是通常对魔法兽无效的法术，坐骑还是可以与圣武士共享。

情感连结：圣武士与坐骑在 1 哩内有着情感连结。圣武士无法通过坐骑的眼睛观察，但双方却可以心灵沟通。但即使是再聪明的坐骑，看待世界的方式也与人类不同，因而经常会有理解的偏差。此能力为超自然能力。

因为彼此有情感连结，圣武士对坐骑经历过的事物或地点也会建立相同的关联，如魔宠与其主人一样（见本章有关魔宠的边栏文章说明）。

豁免检定共享：圣武士坐骑可以使用自身的基本豁免检定，或是圣武士的豁免检定，端看哪个比较高。

命令：圣武士坐骑可以命令生命骰比它低的同种类生物（对战马与矮种战马而言，包括驴、骡与矮种马），这属于法术型能力。坐骑每日可以施展此能力的次数，等于圣武士等级的一半。此能力的效果等同"命令术"（圣武士坐骑可让同种类动物了解它）。由于此能力是类法术能力，如果施展时正被骑乘或是在战斗中，坐骑必须做"专注"检定（DC=21）。如果检定失败，此能力施展失败，但仍然计入每日可施展的次数。

法术抗力：圣武士坐骑的法术抗力=圣武士等级+5。若要对圣武士坐骑施法，施法者必须进行施法者等级检定（1d20+ 施法者等级），结果需达到坐骑的法术抗力，法术才可能成功。

巡林客（Ranger）

森林里有很多凶狠奸险的生物，但巡林客比这些生物更精明有力，他是技巧熟练的猎人与潜行者。森林就是巡林客的家，他对猎物了若指掌。

冒险：巡林客通常会帮助经过森林的旅人。此外，他们对特定生物类型特别厌恶，凡见到就要予以消灭。巡林客也常因着和法师一样的缘由出外冒险。

特质：巡林客擅长所有简单武器和军用武器，而且精于战斗。他可以凭着技能在荒野中生存，找到追踪的目标，而且不被发现。他对特定生物类型恨之入骨，且对其了若指掌，务求消灭之。有经验的巡林客与大自然十分亲近，因此可利用大自然的力量施展神术，如同德鲁伊一样。

有经验的巡林客常使用"化兽为友"法术招来一些动物伙伴来协助他。

阵营：巡林客可以是任何阵营，但大多数巡林客属于善良阵营，担任荒野护卫的角色。善良巡林客会找出威胁野地的邪恶生物，将其摧毁或驱逐。他们也会保护穿越原野的旅人，有时会出面担任向导，有时则在暗中加以保护。巡林客通常也倾向混乱阵营，他们喜欢依从内心行事，而非根据严格的律法。邪恶巡林客虽然很少见，但却非常可怕。他们像大自然般冷酷无情，仿佛令人畏惧的掠食动物。邪恶巡林客和善良巡林客都可施展神术，因为大自然没有善恶之别。

宗教：虽然巡林客的神术来自大自然的力量，但他们也可以信奉神祇。森林女神艾罗娜和自然之神欧拜·亥，是最多巡林客信奉的神祇，有些巡林客则信奉更尚武的神祇。

背景：有些巡林客于特殊部队接受训练，大部分巡林客则是在隐居的导师身旁担任徒弟或助手，以学习相关技能。由导师教导的年轻巡林客彼此可能成为亲密战友，也可能互相竞争，希望成为导师的最得意弟子而继承其师的荣光。

种族：精灵常成为巡林客，因为森林就是他们的家，而且他们可以优雅地潜行。半精灵拥有精灵血统，也常成为巡林客。人类中偶尔出现巡林客，虽然人类不像精灵那样亲近森林，但却最有可塑性。半兽人会觉得，与其生活在冷血刻薄的人类（或兽人）社会，还不如成为巡林客。侏儒巡林客比侏儒战士还多，但他们倾向固守家园，不喜欢与高大的种族一起冒险。矮人巡林客很少见，但是他们很出色。与其他种族的巡林客不同，矮人巡林客习惯存在地底坑道，为矮人族御敌。矮人巡林客通常也被称为"穴行者"。半身人巡林客通常只存在于传说之中，这意思是说，你可能听过很多关于他们的故事，却一辈子都遇不上任何半身人巡林客。

野蛮的类人种族中，只有豺狼人较常成为巡林客，他们利

用技巧秘密追踪猎物。

与其他职业的关系：巡林客与德鲁伊相处良好，也与野蛮人保有一定程度的情谊。巡林客常与圣武士斗嘴，因为他们目标虽同，但达成目标的方式、策略、步骤、理念和审美都不同。由于巡林客不太需要别人帮助，所以他们也能容忍与自己不同的人，如书呆子法师和爱说教的牧师等。他们不会对他人的古怪而感到不悦，因为他们不在意。

游戏规则信息

属性：敏捷是巡林客最重要的属性，因为他们通常穿着轻型盔甲，而且有些本职技能与敏捷有关。力量对巡林客也很重要，因为巡林客常进行战斗。某些巡林客本职技能与感知有关，而且巡林客若想要施展强力法术，感知值要达到14；若感知值不到11，便不能施展巡林客法术。

阵营：无限制。

生命骰：D10。

本职技能

巡林客的本职技能如下（括号中为该技能的关键属性）：“理解动物”（魅力，专职技能）、“攀爬”（力量）、“专注”（体质）、“手艺”（智力）、“驯养动物”（魅力）、“医疗”（感知）、“躲藏”（敏捷）、“方向感”（感知）、“跳跃”（力量）、“自然知识”（智力）、“聆听”（感知）、“潜行”（敏捷）、“专业”（感知）、“骑术”（敏捷）、“搜索”（智力）、“侦察”（感知）、“游泳”（力量）、“绳技”（敏捷）、“野外求生”（感知）。各技能说明请见第四章。

1级人物起始技能点数：（4+ 智力调整值）× 4。

升级可得到的技能点数：4+ 智力调整值。

职业特性

擅长武器与防具：巡林客擅长所有的简易武器、军用武器、轻型盔甲、中型盔甲及盾牌。请注意，当穿戴盾牌或比皮甲重的盔甲时，以下技能会有防具检定减值：“平衡”、“攀爬”、“脱逃”、“躲藏”、“跳跃”、“潜行”、“扒窃”、”滚翻”。此外，“游泳”技能检定时，身上每带有5磅的防具与装备，就会累计 -1 减值。当穿着轻型盔甲或未着盔甲时，巡林客可以持双武器战斗，视同具有“双巧手”和“双武器攻击”特技一样（即使事实上没学）。但若巡林客穿着中型或重型盔甲，或者使用双头武器（如：双头剑），便失去此特殊能力。

法术：4级开始，巡林客可以施展少量神术。欲施展某等级的法术，巡林客的感知值必须达到 10+ 该法术等级。受术者若要对抗巡林客的法术，其豁免检定的难度等级=10+ 该法术等级 + 巡林客的感知调整值。

若巡林客在某个法术等级上得到0个法术（如：4级巡林客得到0个一级法术），则他只能施展该法术等级的额外法术（见表1-1），没有额外法术的巡林客无法施展该法术等级的法术。巡林客的法术列表请见第十一章，只要等级允许，巡林客可以准备并施展任何列于表上的法术。巡林客的法术准备和施展方式与牧师相同（但无法使用自发施法）。

一直到3级，巡林客都还没有施法者等级。4级开始，巡林客的施法者等级等于职业等级的一半。

追迹（Track）：巡林客获得额外专长“追踪”（专长说明见第五章）。

宿敌：1级时，巡林客可以选定一种生物类型（如：龙、巨人、不死生物等），作为其宿敌（邪恶巡林客只能选择自己的种族作为宿敌）。巡林客会深入研究如何对付宿敌，所以对宿敌使用下列技能时，技能检定具有 +1 加值：“唬骗”、“聆听”、“察言观色”、“侦察”和“野外求生”。此外，巡林客对宿敌的武器伤害掷骰亦有 +1 伤害加值，远程武器也算，但目

Dungeons & Dragons

表 3-13：巡林客

等级	基本攻击加值	强韧检定	反射检定	意志检定	特殊能力	每日法术数量 一级	二级	三级	四级
1	+1	+2	+0	+0	追踪、第一宿敌	-	-	-	-
2	+2	+3	+0	+0		-	-	-	-
3	+3	+3	+1	+1		-	-	-	-
4	+4	+4	+1	+1		0	-	-	-
5	+5	+4	+1	+1	第二宿敌	0	-	-	-
6	+6/+1	+5	+2	+2		1	-	-	-
7	+7/+2	+5	+2	+2		1	-	-	-
8	+8/+3	+6	+2	+2		1	0	-	-
9	+9/+4	+6	+3	+3		1	0	-	-
10	+10+5	+7	+3	+3	第三宿敌	1	1	-	-
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3		1	1	0	-
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4		1	1	1	-
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4		1	1	1	-
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4		2	1	1	0
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	第四宿敌	2	1	1	1
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5		2	2	1	1
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5		2	2	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6		3	2	2	1
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6		3	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	第五宿敌	3	3	3	3

表 3-14：巡林客宿敌

种类	范例
异怪	眼魔
动物	熊
兽类	枭头熊
构装生物	魔像
龙	黑龙
元素	索尔石怪
精类生物	树精
巨人	食人魔
人形生物*	
魔法兽	移位兽
泥形怪物	胶质怪
异界生物*	
植物	蔓生怪
变形生物	狼人
不死生物	僵尸
虫类生物	巨蜘蛛

*巡林客的宿敌不能只指定为“人形生物”或“异界生物”，须从人形生物或异界生物中指定特定物种。《怪物图鉴》中有生物的详细资料。邪恶游侠只能选择自己的种族作为宿敌。

标必须在 30 英尺内（超过此距离就无法瞄得很准）。对于不受重击的生物，此加值无效。

巡林客等级每升五级（5级、10级、15级、20级），可以多选一种新的宿敌，并对之前宿敌的各种加值都再+1。举例而言，15级巡林客可以有四种宿敌，加值分别是+4、+3、+2和+1。

表3-14列出巡林客可选择的宿敌类型。

精通双武器攻击：基本攻击加值达到+9的巡林客，可以选择“精通双武器攻击”专长（专长说明见第五章），即使他不具有学习该专长的必要条件亦可。穿着轻型盔甲或未着盔甲的巡林客，才能发挥此能力。

精灵巡林客起始套组

防具：镶嵌皮甲，AC+3。速度 30 英尺，20 磅，防具检定减值-1。武器：长剑（1d8，致命 19-20/ × 2，4 磅，中型，挥砍）。

短剑，副手（1d6，致命 19-20/ × 2，3 磅，小型，穿刺）。

注意：双手都进行攻击时，每次攻击检定须遭受-2减值。如果巡林客有力量加值，其副手攻击（也就是短剑）的加值只有原来的一半。

长弓（1d8，致命 × 3，100 英尺，3 磅，大型，穿刺）。

技能选择：技能数量为 4+ 智力调整值。

技能	级数	关键属性	防具检定减值
野外求生	4	感知	
理解动物	4	魅力	
躲藏	4	敏捷	-1
潜行	4	敏捷	-1
聆听	4	感知	
侦察	4	感知	
搜索	4	智力	
医疗	4	感知	
方向感	4	感知	

专长：“近程射击”。

宿敌：魔法兽。

装备：背包装有水袋、口粮一天份、睡袋、麻袋、燧石与铁片。火把 3 支。箭袋有 20 枝箭。

金钱：2d4 金币。

替换套组



同精灵巡林客，除了以下项目：

种族：人类、矮人、半精灵或半兽人。

防具：速度 20 英尺（只限矮人）。

技能选择：技能数量为4+智力调整值（只限人类）。

额外专长：“专攻技能：野外求生”（或其他技能）（只限人类）。

替换套组

同精灵巡林客，除了以下项目：

种族：侏儒或半身人。

防具：速度 20 英尺。

武器：短剑（1d6，致命 19-20/ ×2，3磅，小型，穿刺）。

匕首，副手（1d4，致命 19-20/ × 2，10 英尺，1 磅，超小型，穿刺）。

注意：双手都进行攻击时，每次攻击检定须遭受-2减值。

短弓（1d6，致命 × 3，60 英尺，2 磅，中型，穿刺）。

宿敌：爬虫类人生物（只限侏儒）。

金钱：5d4 × 5 金币。

游荡者（Rogue）

游荡者彼此扮演的角色相当不同，有些习于潜行，有些则是拥有三寸不烂之舌的骗子，有些是密探、渗透者、间谍、外交人士或恶棍。他们的共通点为多才多艺且适应力强。一般而言，游荡者善于机巧诡计，例如：潜入宝库、通过致命陷阱、取得秘密文件、骗取守卫信任，或拿到倒楣鬼的钱包。

冒险：游荡者参与冒险的原因很简单：得到他们想要的东西。有些游荡者追求宝物，有些追求经验，有些享有盛名，有些则恶名远扬。也有不少游荡者将冒险视为充满乐趣和挑战。破解陷阱与躲避警报等工作，对很多游荡者而言非常有趣。

特质：游荡者拥有许多技巧，而且样样精通。虽然游荡者较不善战斗，但他却知道如何痛击敌人的弱点。偷袭成功的游荡者，可以造成很大的伤害。

游荡者有第六感可避免伤害。经验老到的游荡者具有非凡的技能，他们精通潜行、反射闪避及偷袭等技巧。此外，虽

Dungeons & Dragons

然游荡者无法施法，但他们仍能利用卷轴、魔杖或其他魔法物品，制造魔法效果。

阵营：游荡者跟从时机，而非理想。他们比较倾向混乱，而非守序阵营，然而游荡者的差异很大，所以可属于任何阵营。

宗教：大多数游荡者都信仰盗贼之神涅利达马拉，虽然这不是什么光荣的事。邪恶游荡者可能会秘密崇拜死亡之神奈落，或杀戮之神厄瑞斯努。由于游荡者变化多端，所以他们也可能信仰其他神祇，甚至完全不信神。

背景：有些游荡者会加入有组织的游荡者团体或所谓"盗贼公会"。但大部分游荡者是自学出身，或由个别老师所教导出来。通常经验老到的游荡者需要助手协助诈骗、潜入民宅或把风，因此会招募一个年轻游荡者，教导他工作所需要的技能。年轻学徒迟早会自己独立冒险，这可能因为他的老师惹上法律纠纷，或是学徒出卖了老师。

游荡者彼此之间不会有情谊，除非是同公会或同门弟子。事实上，游荡者宁可相信其他职业人士，也不相信别的游荡者，毕竟他们不是傻子。

种族：人类适应力强且没有特殊纪律，所以很容易成为游荡者。半身人、精灵和半精灵也很适合成为游荡者。矮人和侏儒游荡者比较少见，但却以破解陷阱和门锁而闻名。半兽人游荡者则长于暴力和暗杀。

野蛮的类人种族中，常可见到游荡者，特别是地精与熊地精。蛮荒中成长的游荡者，通常不善于开锁或破解陷阱等复杂工作。

与其他职业的关系：游荡者与其他职业合作起来常若即若离。当身边有战士保护和法师支援时，游荡者可以大展身手。但很多时候，他们会希望其他人和他一样保持安静、机警和耐心。游荡者特别在意圣武士，若非想在其面前证明自己的用处，一般都会尽力避免与其同行。

游戏规则信息

属性：敏捷是许多游荡者本职技能的关键属性，亦可提高游荡者的防御力。智力和感知对许多游荡者技能都很重要。游荡者智力愈高，技能点数就愈多，也就更多才多艺。

阵营：无限制。

生命骰：D6。

本职技能

游荡者的本职技能如下（括号中为该技能的关键属性）："估价"（智力）、"平衡"（敏捷）、"唬骗"（魅力）、"攀爬"（力量）、"手艺"（智力）、"文书解读"（智力，专职技能）、"交涉"（魅力）、"解除装置"（智力）、"易容"（魅力）、"脱逃"（敏捷）、"伪造文书"（智力）、"搜集信息"（魅力）、"躲藏"（敏捷）、"暗语沟通"（感知）、"威吓"（魅力）、"方向感"（感知）、"跳跃"（力量）、"聆听"（感知）、"潜行"（敏捷）、"开锁"（敏捷）、"表演"（魅力）、"扒窃"（魅力）、"专业"（感知）、"读唇"（智力，专职技能）、"搜索"（智力）、"察言观色"（感知）、"侦察"（感知）、"游泳"（力量）、"滚翻"（敏捷）、"使用魔法装置"（魅力，专职技能）和"绳技"（敏捷）。各技能说明请见第四章。

1 级人物起始技能点数：(8+ 智力调整值) × 4。

升级可得到的技能点数：8+ 智力调整值。

职业特性

擅长武器与防具：游荡者都使用适合潜行和偷袭的武器。所有游荡者都擅长十字弓（单手或轻型）、匕首（任何型式）、飞镖、轻型硬头锤、闷棍、短弓（一般或复合）和短剑。中体型游荡者亦擅长使用小体型者不擅长的一些武器：木棒、重型十字弓、重型硬头锤、钉头锤、木棍和细剑。游荡者擅长使用轻型盔甲，但不擅长盾牌。请注意，当穿戴盾牌或比皮甲重的盔甲时，以下技能会有防具检定减值："平衡"、"攀爬"、"脱逃"、"躲藏"、"跳跃"、"潜行"、"扒窃"、"滚翻"。此外，"游泳"技能检定时，身上每带有 5 磅的防具与装备，就会累计 -1 减值。

偷袭（Sneak Attack）：游荡者能够抓住机会，趁目标无法有效防卫时攻击其弱点，造成额外伤害值。基本上，只要目标无法应用 AC 敏捷加值（无论到底有没有敏捷加值），或是游荡者得到夹击目标的机会时，其攻击便可造成额外伤害值。1 级游荡者的额外伤害值是 1d6，尔后游荡者等级每升两级再加 1d6。偷袭造成的额外伤害不计入重击的伤害倍数（有关失去 AC 敏捷加值的状况和夹击的说明，见第八章）。

远程攻击的目标必须位于 30 英尺内，才可视为偷袭。因为超过此距离，便很难精确地瞄准。

游荡者使用闷棍（覆皮的短棍）或徒手击打进行偷袭时，

莉达



Dungeons & Dragons

表3-15：游荡者

等级	基本攻击加值	强韧检定	反射检定	意志检定	特殊能力
1	+0	+0	+2	+0	偷袭 +1d6
2	+1	+0	+3	+0	反射闪避
3	+2	+1	+3	+1	直觉闪避（AC的敏捷加值）、偷袭 +2d6
4	+3	+1	+4	+1	
5	+3	+1	+4	+1	偷袭 +3d6
6	+4	+2	+5	+2	直觉闪避（不会遭受夹击）
7	+5	+2	+5	+2	偷袭 +4d6
8	+6/+1	+2	+6	+2	
9	+6/+1	+3	+6	+3	偷袭 +5d6
10	+7/+2	+3	+7	+3	特殊能力
11	+8/+3	+3	+7	+3	直觉闪避（对陷阱 +1）、偷袭 +6d6
12	+9/+4	+4	+8	+4	
13	+9/+4	+4	+8	+4	偷袭 +7d6、特殊能力
14	+10/+5	+4	+9	+4	直觉闪避（对陷阱 +2）
15	+11/+6/+1	+5	+9	+5	偷袭 +8d6
16	+12/+7/+2	+5	+10	+5	特殊能力
17	+12/+7/+2	+5	+10	+5	直觉闪避（对陷阱 +3）、偷袭 +9d6
18	+13/+8/+3	+6	+11	+6	
19	+14/+9/+4	+6	+11	+6	偷袭 +10d6、特殊能力
20	+15/+10/+5	+6	+12	+6	直觉闪避（对陷阱 +4）

可选择造成淤伤而非一般伤害。但使用一般武器偷袭不能造成淤伤（连采用-4减值的一般方法都不能用），因为偷袭时游荡者必须发挥武器的最大效用（见第八章有关淤伤的说明）。

构装生物、泥形怪物、植物、不死生物、虚体生物，以及不受重击的生物，都不会被游荡者偷袭。游荡者必须能清楚看见目标，而且可以击中要害，所以他无法偷袭隐蔽的生物（见第八章有关隐蔽的说明），也无法偷袭碰不到要害的目标。

陷阱：当使用“搜索”技能寻找陷阱的DC高达20的时候，只有游荡者能从事此任务。找出非魔法陷阱的DC至少20，如果该陷阱藏得很好，DC便更高。找出魔法陷阱的DC=25+造出该陷阱的法术等级。

只有游荡者能使用“解除装置”技能解除魔法陷阱。魔法陷阱的DC=25+造出该陷阱的法术等级。

游荡者进行“解除装置”技能检定时，若结果高过DC10点以上，便可以研究该陷阱，找出其运作方式，并带领队伍躲开该陷阱，而不需将其解除。

反射闪避：2级开始，游荡者获得反射闪避的能力。有些攻击效果若通过反射检定仍会造成一半伤害（如：龙息或“火球术”），此时游荡者若通过反射检定则完全不会受伤。游荡者只有在穿着轻型盔甲或未着盔甲时，才能做反射闪避。反射闪避是特异能力。

直觉闪避：3级开始，游荡者获得此特异能力，可以在尚未意识到危险前，就做出相关反应。此后，游荡者即使措手不及或遭隐形敌人攻击，也不会丧失AC的敏捷加值（但如果他无法动弹，仍会丧失此敏捷加值）。

6级开始，游荡者不会遭受夹击，他可以轻易对付反方向的一名敌人，所以其他游荡者便无法以夹击来进行偷袭，除非其他游荡者的等级比遭夹击之游荡者，高过四级以上，才能够进行夹击偷袭。

11级开始，游荡者具有避开陷阱的直觉，对陷阱的反射检定有 +1 加值，对陷阱攻击的防御等级有 +1 闪避加值。14级开始，这些加值改为+2。17级开始，改为+3。20级时，改为+4。

特殊能力：10级、13级、16级和19级时，游荡者可以从以下选择一种特殊能力：

要害攻击（Crippling Strike）：具有此特异能力的游荡者，可以在偷袭敌人时，精准地伤害对方要害。当游荡者偷袭成功时，目标对象的力量值会暂时 -1，该对象以一日 1 点的速度恢复属性值。

翻躲（Defensive Roll）：游荡者可以对危险攻击采用翻躲，以减少所受伤害。此能力一天只能使用一次，若游荡者遭攻击伤害致使生命值将等于或小于0点时（只能是来自一般武器攻击，不包括法术与特殊能力），可以尝试对此伤害进行翻躲。游荡者须进行反射检定（DC=该次攻击造成的伤害），若检定通过，则只受到该攻击原本造成伤害的一半。游荡者必须能察觉到该攻击且能够反应，才能进行翻躲（如果游荡者失去AC的敏捷加值，便无法翻躲）。游荡者的“反射闪避”能力不能应用到翻躲上，因为此种伤害并非可由反射检定减免的。

精通反射闪避：有些攻击效果若通过反射检定仍会造成一半伤害（如：龙息或“火球术”），此时游荡者若通过反射检定，则完全不会受伤，若未通过反射检定，也只受到一半伤害。

趁势攻击（Opportunist）：每轮一次，游荡者可以对该轮中与他人近身战斗受伤的人物，进行借机攻击。此攻击即算是游荡者在该轮的借机攻击。即使游荡者有“战斗反射”专长，也无法在一轮内进行两次趁势攻击。

技能熟稔（Skill Mastery）：游荡者选择“智力调整值+3”个技能，当这些技能进行检定时，游荡者可以取 10，无论当时状况是否有压力或有所分心。因为游荡者对这些技能十分熟稔，即使环境不利，他也能做得很好。游荡者可以多次选

择此能力，每次可以多选同样数量的技能。

心智灵活（Slippery Mind）：此特异能力让游荡者可以挣脱企图操控他的魔法效果。心智灵活的游荡者如果遭附魔系法术影响，而豁免检定失败，他在一轮后可以尝试再进行一次豁免检定。他只有这一次额外检定机会。

专长：游荡者可直接取得一个专长作为特殊能力。

半身人（或侏儒）游荡者起始套组

防具：皮甲，AC+2。速度20英尺，15磅。

武器：短剑（1d6，致命19-20/×2，3磅，小型，穿刺）。

轻型十字弓（1d8，致命19-20/×2，80英尺，6磅，小型，穿刺）。

匕首（1d4，致命19-20/×2，10英尺，超小型，穿刺）。

技能选择：技能数量为8+智力调整值。

技能	级数	关键属性	防具检定减值
潜行	4	敏捷	0
躲藏	4	敏捷	0
攀爬	4	力量	0
解除装置	4	智力	
聆听	4	感知	
开锁	4	敏捷	
搜索	4	智力	
侦察	4	感知	
使用魔法装置	4	魅力	
扒窃	4	敏捷	0
文书解读	4	智力	
唬骗	4	魅力	
威吓	4	魅力	

专长："精通先攻"。

装备：背包装有水袋、口粮一天份、睡袋、麻袋、燧石与铁片。另带有盗贼工具，附盖提灯、油3品脱。矢匣有10枝矢。

金钱：4d4金币。

替换套组

同半身人游荡者，除了以下项目：

种族：人类、矮人、精灵、半精灵或半兽人。

防具：速度30英尺（只限非矮人）。

武器：细剑（1d6，致命18-20/×2，3磅，小型，穿刺）。

短弓（1d6，致命×3，60英尺，2磅，中型，穿刺）。

技能选择：技能数量为9+智力调整值（只限人类）。

额外专长："警觉"（只限人类）。

装备：箭袋有20枝箭（取代矢匣）。

金钱：2d4金币。

术士（Sorcerer）

术士施法就如同诗人写诗一样，是天分加上磨练的结果。术士不靠法术书，也没有导师，他们只依靠纯净的意志力。

有些术士认为自己体内流着龙族血统。这可能是真的，如众所知，法力强大的龙族可能变成人，甚至与人类相爱。术士通常外貌出众，带点异国情调，这或许正是源自独特的血缘。然而所谓龙族血统这种宣称，实在很难证明真假，所以要不是术士自己胡夸，就是被嫉妒者用来讽刺。

冒险：术士参与冒险最主要的原因是为了提升能力。术士希望测试自己的能力，并加以扩展。术士的力量源自内在天性，无论想把力量用在哪方面，他都要开发出自己的潜能。

一般人常将术士视为异类。有些善良术士很想证明自己的长才，得到社会的认可，证明自己的价值。邪恶术士也认为自己与众不同，觉得自己能力超乎众人，所以他们想从冒险中获得睥睨凡人的力量。

特质：术士透过内在力量施展法术，而非透过严格训练。他们的魔法与其说倚靠逻辑，还不如说是靠直觉。他们会的法术比法师少，获得强力法术的速度也比法师慢，但他们能比法师更常施展法术，而且不须在施法前选择或准备法术。术士也不会像法师通常那样专精于某个法术学派。

由于术士不需经过长年学习便能施法，所以有较多时间学习战斗技巧。他们擅长所有简易武器。

阵营：对术士而言，魔法是种艺术，而不是科学。术士喜爱自由、混乱、创造的灵魂，而非循规蹈矩，所以术士稍倾向混乱阵营而非守序阵营。

宗教：有些术士崇拜魔法之神博卡布，有些则信仰死亡与魔法女神维婕丝。不过仍有许多术士信奉其他神 ，或什么都不信（法师通常跟随导师信奉博卡布或维婕丝，但大多数术士是自学，没有导师引导他们进入某个宗教）。

背景：术士在青春期便开始展现原始的法力，最初的法术可能是在不经意下施出，当时术士可能还无法控制，有时甚至导致危险。年轻术士的房子内常充满奇怪的声光，看起来像是闹鬼的地方。但总有一天，术士会了解自己特有的力量，开始练习改进施法技巧。

少数幸运的年轻术士可得到年长术士的教导，让他了解如何使用天生力量。然而较常见的情形是，因为朋友畏惧与家人误解，使得年轻术士生活孤僻。

术士不了解什么叫团队合作，这与法师不同，他们很难与他人分享知识，也没什么诱因促使他们与其他人合作。

种族：大多数术士是人类或半精灵。然而内在魔法力量实在无法预测，所以任何常见种族都可能出现术士。

野蛮的类人种族里，术士比法师常见，尤其在狗头人中更常见到术士，而且他们也是"龙族血统理论"的强力支持者。

与其他职业的关系：术士与其他自学出身的职业（如：德鲁伊和游荡者）最能发现共通点。他们有时觉得与某些严守纪律的职业格格不入，如：圣武士和武僧。由于他们的施法方式与法师不同，所以两者有时会互相竞争。

由于术士的外貌通常能给人强烈印象，所以常靠外表为

表3-16：术士

等级	基本攻击加值	强韧检定	反射检定	意志检定	特殊能力	每日法术数量 零级	一级	二级	三级	四级	五级	六级	七级	八级	九级
1	+0	+0	+0	+2	魔宠	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+1	+0	+0	+3		6	4	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+1	+1	+1	+3		6	5	-	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	+1	+1	+4		6	6	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+2	+1	+1	+4		6	6	4	-	-	-	-	-	-	-
6	+3	+2	+2	+5		6	6	5	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	+2	+2	+5		6	6	6	4	-	-	-	-	-	-
8	+4	+2	+2	+6		6	6	6	5	3	-	-	-	-	-
9	+4	+3	+3	+6		6	6	6	6	4	-	-	-	-	-
10	+5	+3	+3	+7		6	6	6	6	5	3	-	-	-	-
11	+5	+3	+3	+7		6	6	6	6	6	4	-	-	-	-
12	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	5	3	-	-	-
13	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	6	4	-	-	-
14	+7/+2	+4	+4	+9		6	6	6	6	6	6	5	3	-	-
15	+7/+2	+5	+5	+9		6	6	6	6	6	6	6	4	-	-
16	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	5	3	-
17	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	6	4	-
18	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20	+10/+5	+6	+6	+12		6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

队伍沟通或交涉。许多术士法术能操纵他人以获取情报，所以术士常成为冒险队伍的间谍或外交人员。

游戏规则信息

属性：魅力决定术士法术的强度、每日施法数量，以及对方抵抗其法术的难度。欲施展某等级的法术，术士的魅力值必须达到10+该法术等级。术士可否获得额外法术，视其魅力值而定。受术者若要对抗术士的法术，其豁免检定的难度等级=10+该法术等级+术士的魅力调整值。如同法师一样，高体质和高敏捷对术士也很有利。

阵营：无限制。

生命骰：D4。

本职技能

术士的本职技能如下（括号中为该技能的关键属性）："炼金术"（智力）、"专注"（体质）、"手艺"（智力）、"神秘知识"（智力）、"专业"（感知）、"探知"（智力，专职技能）、"辨识法术"（智力）。各技能说明请见第四章。

1级人物起始技能点数：（2+智力调整值）×4。

升级可得到的技能点数：2+智力调整值。

职业特性

擅长武器与防具：术士擅长所有简易武器，他们不擅长任何盔甲与盾牌。任何盾牌和盔甲都会影响术士施展奥术的姿势成分，使得法术失效（如果该法术有姿势成份）。请注意，当穿戴盾牌或比皮甲重的盔甲时，以下技能会有防具检定减值："平衡"、"攀爬"、"脱逃"、"躲藏"、"跳跃"、"潜行"、"扒窃"、"滚翻"。此外，"游泳"技能检定时，身上每带有5磅的防具与装备，就会累计-1减值。

法术：术士施展奥术，但能选择的法术相当有限。1级术士只能施展四个零级法术（或称为"戏法"）和两个一级法术。术士可随着升级获得更多新法术，请见表3-17（注意：术士的可知法术数量不受魅力加值影响，表3-17的数值是固定的，不会变更）。这些法术可以是法师或术士法术列表上的普通法术（见第十一章），也可以是术士无意间了解的特殊法术。举例而言，某术士可能拥有一份卷轴或法术书，上面详细记载了某个特殊法术（不在法术列表上的法术）。只要等级允许，他可以在升级时选择该法术作为新学会的法术。但术士不能提前学到该法术，此方法只是让术士可以偶尔学到法术列表外的法术而已。

术士每日只能施展一定数量的法术，但他不需事先准备。额外法术（如果有的话）可以增加术士每日施展的法术数量。举例而言，1级术士海涅特每天可以施展四个一级法术，其中三个是1级术士原本就有的，而多出的一个，则是由高魅力值所得到的额外法术。然而，海涅特只会两个一级法术："魔法飞弹"和"睡眠术"（参见表3-17），所以他一天中可以施展"魔法飞弹"四次，或"睡眠术"四次，也可以施展这两个法术总数四次。他不需事先决定当日要施展的法术。

术士可以用高等级的法术栏位，来施展较低等级的法术。举例而言，如果一个8级术士用光了当天可使用的三级法术数量，但他仍想施展某个三级法术，他可以用一个四级法术栏位来施展。该法术的等级不变（以原法术等级为准，而非以栏位）。欲施展某等级的法术，术士的魅力值必须达到10+该法术等级。术士可否获得额外法术，视其魅力值而定。受术者若要对抗术士的法术，其豁免检定的难度等级=10+该法术等级+术士的魅力调整值。

表 3-17：术士可知法术数量

术士等级	法术等级									
	零级	一级	二级	三级	四级	五级	六级	七级	八级	九级
1	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	5	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
4	6	3	1	-	-	-	-	-	-	-
5	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
6	7	4	2	1	-	-	-	-	-	-
7	7	5	3	2	-	-	-	-	-	-
8	8	5	3	2	1	-	-	-	-	-
9	8	5	4	3	2	-	-	-	-	-
10	9	5	4	3	2	1	-	-	-	-
11	9	5	5	4	3	2	-	-	-	-
12	9	5	5	4	3	2	1	-	-	-
13	9	5	5	4	4	3	2	-	-	-
14	9	5	5	4	4	3	2	1	-	-
15	9	5	5	4	4	4	3	2	-	-
16	9	5	5	4	4	4	3	2	1	-
17	9	5	5	4	4	4	3	3	2	-
18	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3



魔宠（Familiar）：术士能够召唤一个魔宠。召唤魔宠的过程需要花掉一天，还须价值 100 金币的魔法材料。魔宠就像是有魔法、强壮聪明的小动物（见边栏说明），但属于魔法兽，而不是动物。魔宠是术士的伙伴与仆人。

术士可以选择他的魔宠种类。当术士升级时，魔宠的能力也随之提升。

当魔宠死亡或术士决定遣返魔宠时，术士必须进行强韧检定（DC=15），若未通过，会损失 200 × 术士等级的经验值，若检定通过，则损失 100 × 术士等级的经验值，但术士的总经验值不会因此掉到 0 点以下。举例而言，海涅特是拥有 3230 经验值的 3 级术士，他的猫头鹰魔宠被熊地精所杀，海涅特强韧检定成功，所以损失 600 经验值。如此一来，他的经验值将低于 3000，所以掉回 2 级（见《地下城主指南》有关损失等级的说明）。术士必须等到魔宠死亡或遣散的一年又一天后，才能再召新魔宠。死去的魔宠可以复活，如同死亡的人物一样，但是不会损失等级或 1 点体质。

人类术士起始套组

防具：无。速度 30 英尺。

武器：短矛（1d8，致命 × 3，20 英尺，5 磅，大型，穿刺）。

轻型十字弓（1d8，致命 19-20/ × 2，80 英尺，6 磅，小型，穿刺）。

技能选择：技能数量为 3+ 智力调整值。

技能	级数	关键属性	防具检定减值
辨识法术	4	智力	
专注	4	体质	
神秘知识	4	智力	
搜集信息（跨职）	2	魅力	
交涉（跨职）	2	魅力	
脱逃（跨职）	2	敏捷	0
潜行（跨职）	2	敏捷	0

专长：“健壮”。

额外专长：“专攻技能：辨识法术”（或其他技能）。

已知法术：零级法术：“侦测魔法”、“幻音术”、“光亮术”和“阅读魔法”。

一级法术：“魔法飞弹”、“睡眠术”。

装备：背包装有水袋、口粮一天份、睡袋、麻袋、燧石与铁片。另带有附盖提灯、油 5 品脱、法术材料包。矢匣装 10 枝矢。

金钱：3d4 金币。

替换套组

同人类术士，除了以下项目：

种族：矮人、精灵、半精灵或半兽人。

防具：速度 20 英尺（只限矮人）。

技能选择：技能数量为 2+ 智力调整值。

额外专长：无。

替换套组

同人类术士，除了以下项目：

种族：侏儒或半身人。

防具：速度 20 英尺。

武器：钉头锤（1d8，致命 × 2，8 磅，中型，敲击和穿刺）。

技能选择：技能数量为 2+ 智力调整值。

额外专长：无。

金钱：1d4 金币。

Dungeons & Dragons

魔宠

魔宠与主人以魔力连结。某种程度上，魔宠与主人是一体的。这就是为何魔宠主人通常可以把本来只能对自己施展的法术，施展在身旁魔宠上的原因。魔宠外表看起来像正常动物，特征也类似该动物。然而，魔宠具有特殊能力，或可以给予主人（法师或术士）特殊能力，如表 3-18。魔宠与主人距离必须在一哩之内，这些特殊能力才有效。

表 3-18：魔宠

魔宠	特殊能力
蝙蝠	–
猫	主人“潜行”检定获得 +2 加值
猎鹰	–
猫头鹰	昏暗视觉、主人“潜行”检定获得 +2 加值
鼠	主人强韧检定获得 +2 加值
渡鸦	能说一种语言
蛇（超小型）	毒牙
蟾蜍	主人体质 +2
鼬	主人反射检定获得 +2 加值

魔宠基本属性：参阅《怪物图鉴》有关该生物类型的基本属性，但有以下改变：

生命骰：视同主人的人物等级（遇到与生命骰数相关的效果时）。如果以一般方式计算，该魔宠的生命骰数较高，则采用之。

生命值：魔宠的生命值为主人的一半，舍去小数。例如，2 级术士海涅特的生命值为 9 点，所以他的魔宠生命值为 4 点。

攻击：采用主人的基本攻击加值。魔宠徒手攻击时的近战攻击加值，还要加上其力量调整值或敏捷调整值（视何者较高）。伤害力则等于同种类的普通生物。

豁免检定：如果主人的豁免检定加值高于魔宠（强韧 +2、反射 +2、意志 +0），则采用之。

技能：可使用同种类生物的技能，或主人的技能，视何者较佳。

魔宠能力描述：所有魔宠都有特殊能力（或给予主人特殊能力），依主人的等级而定，见表 3-19，其中的能力可累计。

天生防御：此数值可增加魔宠的 AC。它表现了魔宠超自然的[illegible]。

智力：这是魔宠的智力值。

警觉：魔宠可以让主人的感觉更敏感。当魔宠在主人身旁（手臂触及范围）时，主人得到“警觉”专长。

精通反射闪避：有些攻击效果若通过反射检定仍会造成一半伤害，此时魔宠若通过反射检定，则完全不会受伤，若未通过反射检定，也只会受到一半伤害。精通反射闪避是特异能力。

法术共享：魔宠主人若同意，可以让施展在自己身上的法术也影响魔宠。魔宠必须在主人身旁 5 英尺内。如果该法术的持续时间不是立即，则一旦魔宠在时效内离开主人超过 5 英尺，该法术便不再影响魔宠，即使魔宠在法术失效前又回到 5 英尺内也一样。此外，魔宠主人可向魔宠施展以自己为目标的法术（距离视同接触类法术）。即使是通常对魔法兽无效的法术，魔宠还是可以与主人共享。

情感连结：主人与魔宠之间在 1 哩内有着情感连结。主人无法通过魔宠的眼睛观察，但双方却可以心灵沟通。请注意，低等级主人的魔宠智力不高，会限制彼此了解的程度，而即使是再聪明的魔宠，看待世界的方式也与人类不同。此能力为超自然能力。

因为彼此有情感连结，主人对魔宠经历过的事物或地点也会建立相同的关联。举例来说，如果魔宠看过某个房间，则主人就可以如同自己曾经去过该房间一样，以传送法术传到该房间。

接触：如果魔宠主人的等级达 3 级，则施展接触类法术时，魔宠可以替主人进行接触。当主人施展接触类法术时，指定魔宠作为“接触者”（主人与魔宠在施法时必须在一起），即可让魔宠传递该接触类法术。如一般状况一样，当主人施展另一个法术时，该接触类法术则消失。

与同类生物交谈：魔宠可以与近似种类的生物交谈（包含该类凶暴生物）：蝙蝠和老鼠可与啮齿类动物、猫可与猫科动物、鹰、猫头鹰及渡鸦可与鸟类，蛇可与爬虫类，青蛙可与两栖类，鼬可与类似生物（鼬、水貂、斑纹臭鼬、白鼬、臭鼬、狼獾、獾）。此沟通受限于对方的智力。

与主人交谈：魔宠与主人能够以言语交谈，如同使用通用语一样。除非利用魔法，其他生物无法了解其谈话内容。

法术抗力：魔宠的法术抗力 = 主人等级 +5。外人要对魔宠施法，必须进行施法者等级检定（1d20+ 施法者等级），结果须达到魔宠的法术抗力，法术才可能成功。

探知：如果主人等级达 13 级，便可以探知其魔宠（如同施展法术“探知”一样），一天一次。这是类法术能力，并不需任何材料或器材。

表 3-19：魔宠特殊能力

主人职业等级	天生防御	智力	特殊能力
1-2	+1	6	警觉、精通反射闪避、法术共享、情感连结
3-4	+2	7	接触
5-6	+3	8	与主人交谈
7-8	+4	9	与同类生物交谈
9-10	+5	10	
11-12	+6	11	法术抗力
13-14	+7	12	探知
15-16	+8	13	
17-18	+9	14	
19-20	+10	15	

法师（Wizard）

法师可以利用无意义的字音和快速手势，造出比战斧更强的力量。法术动作看起来很简单，却是法师长年苦读钻研的结果。

法师依靠严格的训练来学习魔法，他们翻阅发霉的古老卷册，与其他法师辩论魔法理论，并且不断练习施法。对法师来说，魔法不是天分，而是努力习得的技艺。

冒险：法师冒险时通常小心翼翼、深思熟虑。若准备妥当，他们便可发挥强大的力量；但若遭奇袭，他们则十分脆弱。法师寻求知识、力量和资源来进行研究。他们的冒险动机可能高贵，也可能邪恶，如同其他人一样。

特质：法师的力量就是魔法，其他都是次要的。法师透过实验和经验学习新法术，有时也可能向其他法师学习。除了学习新法术之外，法师也会复习已知法术，使其更加精进。

有些法师喜欢钻研特定学派的法术，使其更强，但这也会导致他无法获得某些方面的法术力量（见本章边栏详述）。

法师可以召一个魔宠，也就是小型的魔法生物伙伴。对某些法师来说，魔宠是他们唯一真正的朋友。

表 3-20：法师

等级	基本攻击加值	强韧检定	反射检定	意志检定	特殊能力	每日法术数量 零级	一级	二级	三级	四级	五级	六级	七级	八级	九级
1	+0	+0	+0	+2	魔宠、抄录卷轴	3	1	–	–	–	–	–	–	–	–
2	+1	+0	+0	+3		4	2	–	–	–	–	–	–	–	–
3	+1	+1	+1	+3		4	2	1	–	–	–	–	–	–	–
4	+2	+1	+1	+4		4	3	2	–	–	–	–	–	–	–
5	+2	+1	+1	+4	额外专长	4	3	2	1	–	–	–	–	–	–
6	+3	+2	+2	+5		4	3	3	2	–	–	–	–	–	–
7	+3	+2	+2	+5		4	4	3	2	1	–	–	–	–	–
8	+4	+2	+2	+6		4	4	3	3	2	–	–	–	–	–
9	+4	+3	+3	+6		4	4	4	3	2	1	–	–	–	–
10	+5	+3	+3	+7	额外专长	4	4	4	3	3	2	–	–	–	–
11	+5	+3	+3	+7		4	4	4	4	3	2	1	–	–	–
12	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	3	3	2	–	–	–
13	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	4	3	2	1	–	–
14	+7/+2	+4	+4	+9		4	4	4	4	4	3	3	2	–	–
15	+7/+2	+5	+5	+9	额外专长	4	4	4	4	4	4	3	2	1	–
16	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	3	3	2	–
17	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	+10/+5	+6	+6	+12	额外专长	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

阵营：整体而言，法师稍偏向守序而非混乱阵营，因为只有遵守纪律才能深入钻研法术。但幻术师和变化师长于欺骗，所以倾向混乱阵营。

宗教：法师通常崇拜魔法之神博卡布。但部分比较讨厌俗世的法师，特别是死灵师，则信奉死亡与魔法女神维婕丝。邪恶的死灵师多信奉死亡之神奈落。整体而言，法师还是较注重研究，而不是精神信仰。

背景：法师彼此之间可能合作也可能竞争，出身不同的法师常有很多共通点，因为他们都接受魔法的道理。法师常自己成立组织，文明地区的法师在学院、学校或公会里学习法术，彼此以成员资格互相辨认。公会法师有时会蔑视那些受业于老朽隐士的乡下法师，但他却不能否认对方的法师身份。

种族：人类学习法术的原因很多，包括：好奇、野心、权力或个人嗜好。人类法师通常是实际的改革者，常创造新法术或以创新方式使用旧法术。

精灵对魔法很着迷，他们多半因为喜爱魔法才成为法师。精灵法师自认是艺术家，将魔法视为崇高美妙的神秘艺术。这正好与人类法师的实用主义，形成明显的对比。

侏儒长于幻术，聪明能干的侏儒成为幻术师是很自然的事情。大多数侏儒法师都专精幻术系，但也有少数例外，他们却也不会遭受其他侏儒法师的歧视。

半精灵法师同时拥有精灵对魔法的喜好，以及人类追求知识的欲望。很多强大的法师就是半精灵。

矮人和半身人法师很少见，因为其社会并不鼓励学习魔法。半兽人法师也很稀有，因为他们很少聪明到能够学习法术。

野蛮的类人种族里很少见到法师，但卓尔精灵（住在地底的邪恶精灵）法师则相当常见。

与其他职业的关系：法师很喜欢与其他职业合作，他们喜欢在强壮战士背后施法，也喜欢以魔法强化游荡者，然后派他们出去侦察，法师也依靠牧师进行医疗。法师有时认为术士、游荡者和吟游诗人不够稳重，但他们不会随便评断别人。

游戏规则信息

属性：智力决定法师法术的强度、每日施法数量，以及对方抵抗其法术的难度。欲施展某等级的法术，法师的智力值必须达到 10+ 该法术等级。法师可否获得额外法术，视其智力值而定。受术者若要对抗法师的法术，其豁免检定的难度等级 =10+ 该法术等级 + 法师的智力调整值。高敏捷和高体质对法师的防御力和生命值也很有利。

阵营：无限制。

生命骰：D4。

本职技能

法师的本职技能如下（括号中为该技能的关键属性）："炼金术"（智力）、"专注"（体质）、"手艺"（智力）、"知识"（包括所有种类的知识，但需分开选择）（智力）、"专业"（感知）、"探知"（智力，专职技能）和"辨识法术"（智力）。各技能说明请见第四章。

1 级人物起始技能点数：（2+ 智力调整值）× 4。

升级可得到的技能点数：2+ 智力调整值。

职业特性

擅长武器与防具：法师擅长木棒、匕首、木棍、轻型和重型十字弓。法师不擅长任何盔甲和盾牌。任何盾牌和盔甲都会影响法师的动作，并可能导致法术失效（如果该法术有姿

势成份）。请注意，当穿戴盾牌或比皮甲重的盔甲时，以下技能会有防具检定减值："平衡"、"攀爬"、"脱逃"、"躲藏"、"跳跃"、"潜行"、"扒窃"、"滚翻"。此外，"游泳"技能检定时，身上每带有5磅的防具与装备，就会累计 -1 减值。

法术：法师施展奥术，他每天能施展的各等级法术数量有限。法师必须先休息一个晚上，然后花一个小时的时间研读法术书，以准备法术。研读法术书时，法师须选择准备他当日要施展的法术（见第十章相关说明）。欲施展某等级的法术，法师的智力值必须达到10+ 该法术等级。法师可否获得额外法术，视其智力值而定。受术者若要对抗法师的法术，其豁免检定的难度等级 =10+ 该法术等级 + 法师的智力调整值。

法师可学会的法术数量没有限制，这与吟游诗人或术士不同（见第十章相关说明）。

额外语言：法师可以将其任一种族额外语言换成龙语。因为古老的魔法典籍大多是以龙语所写，所以法师学徒在学习过程中也会顺便学习。

魔宠：法师可以召魔宠，方式与术士完全一样。请见本章有关术士魔宠的说明。

抄录卷轴：法师具有制造物品专长"抄录卷轴"。他可利用此专长制造魔法卷轴（见第五章专长说明，以及《地下城主指南》有关创造魔法物品的说明）。


米雅莉

额外专长：法师等级每升五级，便可以得到一个额外专长。此专长必须属于超魔专长、制造物品专长或"法术熟稔"（见下文详述）。

注意：这些专长是基于法师职业等级，而非人物等级，因此不同于人物等级升级获得的专长（见表3-2）。人物等级升级获得的专长，或种族的额外专长，不限制一定要是超魔专长或制造物品专长。

法术书：法师必须每天研读法术书才能准备法术（见第十章相关说明）。法师不能准备法术书上没有的法术（除了"阅读魔法"，所有法师都可凭记忆准备此法术）。新手法师的法术书已抄有所有零级法术，玩家可以再选择三个一级法术。法师每多1点智力加值，法术书上就可以多抄一个一级法术（见表1-1）。每当法师升级时，可以得到两个新法术（必须是他可以使用的法术等级）。举例而言，当法师米雅莉升到5级时，她可以在法术书内加入两个三级法术。法师也可以从其他法师的法术书中将法术抄到自己的法术书上（见第十章相关说明）。

法术熟稔（Spell Mastery）：这是只有法师才能选择的特殊专长。法师可以重复获得此专长，每次可选择一些法术（必须是已学会的法术），数量等于法师的智力调整值。此后，法师不需法术书即可准备这些法术，因为他对这些法术非常熟悉，再也不须使用法术书来准备。

奥术与防具

法师和术士不懂得如何有效穿着防具（包括盔甲和盾牌），但他们还是可以穿着防具（会变得很笨拙），也可以学习如何有效使用各种防具（即选择"擅长盾牌"专长或"擅长盔甲"专长，包括：轻型、中型、重型等）。他们也可兼职新职业，藉以擅长防具（见本章有关兼职的说明）。吟游诗人懂得如何有效穿着轻型和中型盔甲，但他们不擅长重型盔甲，所以若要有效使用重型盔甲，他们必须学习"擅长重型盔甲"专长，或兼职为原本就擅长重型盔甲的职业。然而，即使法师、术士或吟游诗人穿着擅长的防具，还是可能会妨碍施法。

穿着防具时难以施展奥术（见第十章相关说明），因为防具限制法术的姿势成份。表7-5列有各种防具的奥术失效几率。

如果法术不包含姿势成份，则施展时可不受防具影响。即使施法者被绑住或与人进行擒抱，也可施展此类法术（遭擒抱时须进行"专注"检定）。此外，超魔专长"法术定发"可使施法者以高一等级的方式准备法术，此时法术不需姿势成份即可施展，这可避免因穿着防具而施法失败。有关专长的说明，请见第五章。

精灵法师起始套组

防具：无。速度30英尺。

武器：木棍（1d6，致命×2，4磅，大型，敲击）。

短弓（1d6，致命×3，60英尺，2磅，中型，穿刺）。

技能选择：技能数量为2+ 智力调整值。

技能	级数	关键属性	防具检定减值
辨识法术	4	智力	
专注	4	体质	
神秘知识	4	智力	
躲藏（跨职）	2	敏捷	0
潜行（跨职）	2	敏捷	0
搜索（跨职）	2	智力	
侦察（跨职）	2	感知	

专长："健壮"。

学派专精：无。

法术书：所有零级法术、"魅惑人类"、"一级召唤怪物术"、"睡眠术"。如果有智力调整值，可再任选以下法术："惊恐术"、"七彩喷射"、"魔法飞弹"、"无声幻影"。

装备：背包装有水袋、口粮一天份、睡袋、麻袋、燧石与铁片。另带有蜡烛10支、地图匣、羊皮纸3页、墨水、墨水

学派专精

奥术总共分成八个学派，每个学派都有其特色。专精特定学派的法师可以施展额外的该学派法术，但同时也会被迫放弃其他某些学派的法术。越难学习的学派，专精时就得放弃更多。有些专精学派只禁制另一个特定学派，但有些学派则禁制两、三个其他学派。专精法师不能学习遭禁制学派的法术，连使用该学派法术的卷轴或魔杖都不行。法师必须在1级时就决定要不要专精学派，以及专精哪个学派。此后，法师无法改变专精学派。专精法师每天可以多准备每个法术等级的一个额外法术（须为专精学派的法术）。专精法师对本学派法术进行“辨识法术”检定以学习该法术时，具有+2加值（有关增加新法术的说明，请见第十章）。

奥术的八大学派为：防护系、咒法系、预言系、附魔系、幻术系、塑能系、死灵系、变化系。不属于任何学派的法术称为共通法术。

防护系：保护、阻挡和驱逐的学派。专精防护系的法师称为护法师。要成为护法师，必须从以下几种组合中，选择一种方式作为禁制学派：（1）从咒法系、附魔系、塑能系、幻术系、变化系中择一；（2）同时禁制预言系和死灵系。

咒法系：召唤生物或物质的学派。专精咒法系的法师称为咒法师。要成为咒法师，必须从以下几种组合中，选择一种方式作为禁制学派：（1）塑能系；（2）防护系、附魔系、幻术系三选二；（3）变化系；（4）任意选择三个学派。

预言系：揭露信息的学派。预言系的专精法师称为预言师。要成为预言师，法师必须任意选择一个学派作为禁制学派。

附魔系：赋予魔法力量的学派。专精附魔系的法师称为附魔师。要成为附魔师，必须从以下几种组合中，选择一种方式作为禁制学派：（1）防护系、咒法系、塑能系、幻术系、变化系中择一；（2）同时禁制预言系和死灵系。

塑能系：操纵能量无中生有的学派。专精塑能系的法师称为塑能师。要成为塑能师，必须从以下几种组合中，选择一种方式作为禁制学派：（1）咒法系；（2）防护系、附魔系、幻术系三选二；（3）变化系；（4）任意选择三个学派。

幻术系：改变知觉、创造幻象的学派。专精幻术系的法师称为幻术师。要成为幻术师，必须从以下几种组合中，选择一种方式作为禁制学派：（1）防护系、咒法系、附魔系、塑能系、变化系中择一；（2）同时禁制预言系和死灵系。

死灵系：操作、创造和毁灭生命力量的学派。专精死灵系的法师称为死灵师。要成为死灵师，法师必须任意选择一个学派作为禁制学派。

变化系：改变身体或内在本质的学派。专精变化系的法师称为变化师。要成为变化师，必须从以下几种组合中，选择一种方式作为禁制学派：（1）咒法系；（2）塑能系；（3）防护系、附魔系、幻术系三选二；（4）任意选择三个学派。

共通法术：这不是学派，所有法师都可学习。法师不能选择共通法术作为专精学派或禁制学派。

笔、法术材料包、法术书。箭袋有20枝箭。

金钱：3d6金币。

替换套组

同精灵法师，除了以下项目：

种族：人类、矮人、半精灵、半兽人或半身人。

防具：速度20英尺（只限矮人和半身人）。

武器：轻型十字弓（1d8，致命19-20/×2，80英尺，6磅，小型，穿刺）。

武器：木棒（1d6，致命×2，10英尺，3磅，敲击）（只限半身人）。

技能选择：技能数量为3+智力调整值（只限人类）。

额外专长：“专攻技能：辨识法术”（或其他技能）（只限人类）。

装备：矢匣装10枝矢（取代箭袋）。

金钱：2d4金币。

侏儒幻术师起始套组

同精灵法师，除了以下项目：

种族：侏儒。

防具：速度20英尺。

武器：木棒（1d6，致命×2，10英尺，3磅，敲击）。

轻型十字弓（1d8，致命19-20/×2，80英尺，6磅，小型，穿刺）。

学派专精：幻术系。禁制学派：附魔系。

法术书：所有零级法术、“七彩喷射”、“无声幻影”、“一级召唤怪物术”、“睡眠术”。如果有智力调整值，可再任选以下法术：“惊恐术”、“燃烧之手”、“魔法飞弹”、“法师护甲”。

装备：矢匣装10枝矢（取代箭袋）。

金钱：2d4金币。

兼职人物

人物在升级时可以选择新的职业，不同职业的能力累加决定兼职人物的总能力。兼职可以增加人物的广度，但牺牲了单一职业的深度。

兼职的方法

4级游荡者莉达决定要学习法师法术，增加自己的才能。她找到一个法师当导师，而且仔细观察队伍里的法师同伴米雅莉如何准备法术。当莉达得到10000点经验值时，她可以升到5级。然而，她决定不成为5级游荡者，而升为4级游荡者/1级法师。现在，她得到1级法师的好处，但牺牲了成为5级游荡者的优点。她可以得到一个法师生命骰（D4）、1级法师的意志检定+2加值，以及4点技能点数（2点来自法师职业，加上她智力14的+2加值）。这些数值累计到她原本身为游荡者的数值上。她的基本攻击加值、反射检定和强韧检定并未增加，因为1级法师的这些数值是+0。她得到1级法师的起始法术书，以及每日可施展的法术数量，然而她的游荡者技能和偷袭能力并未增加。她可以把她得到的4点技能点数，分一部分给游荡者技能，但此时这些游荡者技能将视为跨职技能，所以1点技能点数只能换半个技能级数。

得到15000点经验值时，莉达成为6级人物。她决定继续走法师之路，再度提升法师等级而非游荡者等级。如此一来，她可再次获得法师（而非游荡者）升级的好处。身为2级法师，她再次得到一个d4生命骰，她的基本攻击加值和意志检定加值都是+1，她还得到4点技能点数，而且每天可以多准备一个零级法术，以及一个一级法术（见表3-20）。此外，由于她的人物等级为6级，她可以获得第三个特技（见表3-2）。

此时，莉达的人物等级是6级，职业等级则分别是4级游荡者/2级法师。她可以如同2级法师一样施法，也可以如4级游荡者般进行偷袭。她的战斗技巧比4级游荡者略胜一筹，因

为她在学习法术时也锻炼了些微战斗技巧（基本攻击加值+1）。她的基本反射检定加值为+4（游荡者职业+4，法师职业+0），比6级法师好，但不如6级游荡者。她的基本意志检定加值为+4（游荡者职业+1，法师职业+3），比6级游荡者好，但不如6级法师。

每次升级时，莉达可以决定要提升游荡者等级或法师等级。当然，如果她想要得到更广泛的能力，她甚至可以选择第三个职业。

职业与等级特色

兼职人物的能力是所有职业能力的总合。

等级：兼职人物的"人物等级"是他所有职业的总等级，这是根据总经验值计算而得。人物等级用来决定可否获得新专长或提升属性值，请见表3-2。"职业等级"则是人物在不同职业上的等级。对未兼职人物而言，人物等级和职业等级是一样的。

生命骰：兼职人物从各职业分别获得生命骰，结果累计成总生命值。

基本攻击加值：把不同职业的基本攻击加值相加，就是该人物的基本攻击加值。如果其结果达到+6，则该人物获得多重攻击能力，从表3-1可得知他的额外攻击次数，以及基本攻击加值为多少。举例而言，6级游荡者/4级法师的基本攻击加值为+6（游荡者职业+4，法师职业+2）。基本攻击加值+6让他获得两次攻击的能力，第二次攻击的加值为+1（如表3-1的+6/+1）。

武僧较特别，因为他的额外徒手攻击能力，比依照基本攻击加值计算出的额外攻击更好。兼职武僧可以选择要依照武僧等级计算额外徒手攻击，或依照标准兼职攻击加值计算额外攻击，两者只能择其一。举例而言，10级武僧/7级法师的总基本攻击加值为+10（武僧职业+7，法师职业+3），正常状况下，此攻击加值让他有+5的第二次攻击（如表3-1的+10/+5），但他也可以选择10级武僧的两次额外徒手攻击（共三次攻击），其加值分别为+4/+1（如表3-10的+7/+4/+1）。

豁免检定：把每个职业的基本豁免加值相总，就是人物的豁免加值。7级游荡者/4级法师的强韧检定有+3加值（7级游荡者+2，4级法师+1），反射检定有+6加值（+5，+1），意志检定有+6加值（+2，+4）。

技能：兼职人物保有所有职业技能，而且可以学习所有兼职职业的技能。在计算最高级数时，只要该技能是人物任一兼职职业的本职技能，即视为人物的本职技能。本职技能的最高级数是3+人物等级。例如，对7级游荡者/4级法师（人物等级11级）来说，任何游荡者或法师技能的最高级数都是14。跨职技能的最高级数是本职技能最高级数的一半。

如果某个兼职职业无法学习他其它职业的某技能（专职技能是其他职业无法学习的技能），则该职业升级时，不会提高该技能的最高级数。举例而言，7级游荡者/4级法师的"使用魔法装置"技能最高级数只有10，因为此技能是游荡者的专职技能。法师等级（4级）不能增加该技能的最高级数。同样地，该人物的"探知"技能最高级数只有7，因为这是法师的专职技能。

职业特性：兼职人物可得到所有兼职职业的职业特性，但也具有所有职业的特殊限制（例外：兼职野蛮人不会因此变成文盲）。有些职业特性会彼此干扰，例如：虽然游荡者擅长轻型盔甲，但是兼职游荡者和法师的人物，在穿着轻型盔甲时，仍然必须计算奥术失效几率。

驱散不死生物特别说明：圣武士与牧师都有此职业特性，如果兼职圣武士和牧师的人物达到3级圣武士时，他的有效驱散等级=牧师等级+圣武士等级-2。举例而言，5级圣武士/4级牧师的驱散不死生物能力，等于（未兼职的）7级牧师。

直觉闪避特别说明：野蛮人与游荡者都有此职业特性，兼职野蛮人和游荡者的人物可以把野蛮人等级视为游荡者等级（或反过来），来决定直觉闪避的效果。

魔宠特别说明：术士与法师都有此职业特性，兼职术士和法师的人物可以把术士等级视为法师等级（或反过来），来决定魔宠的天生防御、智力和特殊能力。

专长：对兼职人物而言，人物等级（而非个别职业等级）每上升三级，可以获得一个专长（见表3-2）。

属性增加：对兼职人物而言，人物等级（而非个别职业等级）每上升四级，可以获得1点属性值（见表3-2）。

法术：兼职人物可获得所有兼职职业的法术。例如，兼职巡林客与德鲁伊者，可能两个职业都可以



聂彬
（侏儒幻术师）

Dungeons & Dragons

施展“防护元素伤害”，由于此法术的效果是根据施法者职业等级计算，所以当人物准备与施展“防护元素伤害”时，必须决定是以巡林客职业或德鲁伊职业施展。

增加第二职业

当单一职业人物升级时，他可以选择在其旧有职业上继续升级，或选择一个新的职业，兼职该职业1级。DM可以根据该人物的职业、技能、经验与训练，限制其兼职选择。举例而言，人物得找到可以教导他新职业的导师，才能获得新职业。此外，DM可以要求玩家必须事先声明要钻研另一个职业，不时练习该职业技能，如此一来，新职业的取得比较像是靠努力习得，而不是突然改变。

选择兼职的人物会获得新职业的基本攻击加值、基本豁免加值、本职技能、擅长武器与防具、其他职业特性，以及对应的生命骰。此外，该人物亦获得新职业的升级技能点数。

兼职新职业不完全等同于创造一个该职业的新人物，1级人物的某些优势是他在青少年时长期训练的结果。兼职者无法得获得新创建人物的以下特性：

- 全满的生命骰。
- 起始技能点数乘以4倍。
- 起始装备。
- 起始金钱。
- 动物伙伴（只限德鲁伊）。

升级

人物升级时，可以选择在原有职业升级，或是兼职一个新职业。

若兼职人物选择升级原有职业，他会得到该职业的生命骰、基本攻击加值、基本豁免加值、职业特性、法术和技能点数。

升级人物可获得的技能点数，以及购买技能级数的算法，都依照升级的职业计算（见表4-1和表4-2）。

有关人物等级超过20级（包含兼职人物）的规则，会在未来出版的规则书中说明。

兼职人物的经验值

兼职不是件轻松的事，因此依兼职人物的职业等级与种族，他可能会受到XP减值。

等级平衡：如果人物各兼职职业的等级都很接近（彼此相差不超过1级），则他可以平衡各职业的需求，不会受到XP减值。举例而言，4级法师/3级游荡者不会受到XP减值。2级战士/2级法师/3级游荡者也不会受到XP减值。

等级不平衡：如果兼职人物某两个职业等级相差达2级，则会有不良影响。每有一个职业的等级与最高职业等级相差达2级，该人物就受到-20%的XP减值。此XP减值在该人物增加新职业或升级原有职业时，即开始生效。举例而言，4级法师/3级游荡者不会受到XP减值，但当他的法师职业升到5级时，他马上开始受到-20%的XP减值，直到两个职业的等级差回到平衡为止。

种族与兼职经验值：种族的天赋职业（见第二章）不计入XP减值。此时，该人物视为不具有该职业。举例而言，柏格温是11级侏儒（9级游荡者/2级幻术师），他不会受到XP减值，因为他只有一个职业是其种族非天赋职业（幻术师是侏儒的天赋职业）。如果他升到12级（人物等级）并决定要再兼职战士，成为9级游荡者/2级幻术师/1级战士。此后，他必须受到-20%的XP减值，因为他的战士等级远低于游荡者等级。假设下次冒险本来可以得到1200点XP，他只能得到80%，也就是960点。如果他升到13级（人物等级），且又再兼职牧师职业，则他必须开始受到-40%的XP减值。

计算兼职人物各职业等级是否平衡时，不计算其天赋职业。7级战士/2级牧师的矮人不会受到XP减值，因为战士是矮人的天赋职业，所以不列入计算。即使升级时他再兼职1级游荡者，也不会受到XP减值，因为牧师与游荡者的等级只差1级。

人类或半精灵兼职时，等级最高的职业视为其天赋职业。

Dungeons & Dragons

第四章 技能



游荡者莉达可以无声移动到门旁，把耳朵贴近门边，偷听隔壁邪恶牧师对地狱犬施法的喃喃低语。但如果牧师乔森也想依样照做，他恐怕会发出一堆噪音，引起地狱犬的注意。然而，牧师乔森却能够辨识邪恶牧师施展的法术是什么。这些行动都涉及人物的技能（具体来说，上述例子中使用到的技能分别为“潜行”、“聆听”和“辨识法术”）。

技能概述

技能就是各式各样的行动能力，随着等级提升，你的技能也会增强。

获得技能：人物等级每升一级，便可以获得技能点数（点数多少主要视职业、智力调整值，以及是否为人类而定）。1级新人物可获得四倍的技能点数（人类新人物除了职业和智力调整值之外，还可得到额外技能点数，详见第二章说明）。这些技能点数可用来增强技能。人物可学的技能分为本职技能和跨职技能，你可以花1点技能点数使某个本职技能上升一个级数（相当于得到一次+1加值）。你也可以花1点技能点数使某个跨职技能上升半个级数（1/2）。换言之，你必须花2点技能点数，才能让某个跨职技能上升一个级数。本职技能的最高级数=3+人物等级。跨职技能的最高级数=本职技能最高级数的一半（小数点后数值保留）。

使用技能：使用技能时，需做技能检定。

技能检定结果=1d20+技能调整值。

技能调整值=技能级数+属性调整值+其他调整值。

技能检定和攻击检定、豁免检定相同，都是检定结果越大越好。技能检定结果必须达到难度等级（Difficulty Class，简称DC），或大于其他人物的检定结果，才算成功。例如，游荡者莉达若想偷偷溜过守卫身边，则她的“潜行”检定结果必须大于守卫的“聆听”检定结果。

技能级数与人物在一个技能上花了多少技能点数有关。许多技能即使没有技能级数（级数为0），人物依然可以尝试使用该技能，这种情形称为未受训技能检定（Untrained Skill Check）。未受训技能的技能调整值不一定是0，因为还是可能有属性调整值和其他调整值。

技能检定时，需使用该技能关键属性（Key Ability）的属性调整值。各项技能的关键属性，请见表4-2。

其他调整值包含种族加值（详见第二章）和防具检定减值等。

技能的作用

关于技能的算法和作用，以下是一个简单的说明范例。

戴维斯1级时的技能：戴维斯是半精灵吟游诗人，吟游诗人每等级可获得4点技能点数。戴维斯的智力12，每等级可再加1点，总共是5点。1级时，他所可获得四倍的技能点数，也就是20点（5x4）。此时，他的本职技能最高级数是4（人物等级+3）。也就是说，戴维斯可以用这20点技能点数，把五项本职技能提升到级数4。

于是，戴维斯选了"表演"、"使用魔法装置"、"聆听"、"辨识法术"和"搜集信息"五项技能。他每花1点技能点数在"表演"上，就可以多选一种表演形式。戴维斯人物表的技能部分如下：

技能（跨职？）	技能调整值		技能级数		属性调整值		其他调整值
表演（吟诗、鲁特琴、旋律、说故事）	+6	=	4	+	+2	+	
使用魔法装置	+6	=	4	+	+2	+	
聆听	+4	=	4	+	-1	+	+1
辨识法术	+5	=	4	+	+1	+	
搜集信息	+6	=	4	+	+2	+	

"聆听"的关键属性是感知，所以当戴维斯进行技能检定时，"聆听"的技能调整值＝技能级数（4）＋感知调整值（-1）＋种族加值（+1），结果为+4。"辨识法术"的关键属性是智力，所以"辨识法术"的技能调整值＝技能级数（4）＋智力调整值（+1），结果为+5（此技能没有其他调整值）。其余几项技能的关键属性都是魅力，技能调整值＝技能级数（4）＋魅力调整值（+2），结果为（+6）。也就是说，进行表演检定时，扮演戴维斯的玩家需掷1d20+6。

2级时的技能：升到2级，戴维斯可再获得5点技能点数，此后每升一级，所获得的技能点数皆为5点（除非他的智力上升，使得智力加值增加）。2级时，戴维斯决定再花1点将"表演"（吟诗、鲁特琴、旋律、说故事）提升一个级数，于是该技能级数变成5，技能调整值则成为+7，而他也选了民谣作为新学的表演方式。由于戴维斯2级时的本职技能最高级数为5，因此他无法再增强"表演"技能。接着，戴维斯把剩下的4点花在"侦察"，使其提升到级数2（由于"侦察"不在吟游诗人的技能列表内，因此对戴维斯而言，"侦察"是跨职技能，4点技能点数仅能提升两个技能级数）。"侦察"的关键属性是感知，因此，"侦察"技能调整值（2）＋感知调整值（-1）＋种族加值（+1）＝"侦察"技能调整值（+2）（如果戴维斯未提升"侦察"，他也可以在未受训的情况下使用"侦察"，但由于技能级数为0，因此感知减值和种族加值抵消后，该技能之技能调整值为0）。

此时戴维斯人物表的技能部分如下：

技能（跨职？）	技能调整值		技能级数		属性调整值		其他调整值
表演	+7	=	5	+	+2	+	
侦察（跨职）	+2	=	2	+	-1	+	+1

技能检定：当戴维斯进行技能检定时，玩家需掷1d20，加上该技能的技能调整值。检定结果越大，表示戴维斯的表现越好。另外，技能检定看的是最后结果，即掷骰结果加上技能调整值。如果进行"表演"检定，一名技能调整值为0的农夫若掷出17，表现结果和戴维斯掷出10，加上+7技能调整值的检定结果是一样的。

对抗检定（Opposed Check）：某日，戴维斯在路上遇见另一位吟游诗人（Non-Player Character，非玩家人物，简称NPC）。他们一时兴起，决定来场表演比赛。扮演戴维斯的玩家进行"表演"检定（1d20+7），结果为22。DM则替NPC秘密进行"表演"检定，结果为19。于是DM告诉扮演戴维斯的玩家，尽管对手表现不差，但大多数农夫还是比较喜欢戴维斯的表演。

与难度等级做比较：后来，戴维斯遇到该小镇的镇长，一个培罗的牧师。戴维斯想博取对方的好感以获得帮助，便特地为他演奏鲁特琴。由于这个不苟言笑的牧师实在难以取悦，因此DM秘密地把DC（难度等级）定为20。扮演戴维斯的玩家掷出9，"表演"检定结果为16（9+7）。虽然对大多数人而言，戴维斯的演奏很棒，但仍无法打动牧师（未达DC=20）。于是DM告诉扮演戴维斯的玩家，牧师只是兴致索然地听着戴维斯的演奏。

未受训技能：由于无法以鲁特琴获得牧师青睐，戴维斯决定改用言词游说牧师。他告诉牧师，自己和同伴是好人，若能给予帮助，就等于间接帮助许多人。也就是说，戴维斯正尝试使用"交涉"。由于他没有将技能点数花在"交涉"技能上，因此检定时的技能级数为0。然而，由于戴维斯还有魅力调整值+2，因此"交涉"技能调整值为+2。DM秘密地把DC定为20，而扮演戴维斯的玩家掷出19，检定结果为21。牧师终于展露笑颜，同意帮助戴维斯和他的同伴。

技能级数

技能级数代表技能的训练程度。人物的每项技能都有技能级数，范围从0（完全没有受过训练）到23（3+人物等级上限20级）。进行技能检定时，技能级数是技能调整值的一部份，可加到掷骰结果上。因此技能级数越高，检定结果就越好。

第三章的职业起始套组提供了1级人物选择技能的简易方式，其中列出一些技能，并假设玩家把所有选择的技能都加到最高级数。虽然利用起始套组选择技能，可能和自己逐项决定的感觉很不一样，但两种方式的总技能点数是相同的。

第三章中亦说明了兼职人物选择技能的规则。

创造新人物的技能

请按照下述步骤决定1级人物的技能：

1.算出人物的技能点数。此数值和人物的职业与智力调整值有关，请见表4-1。举例来说，莉达是1级游荡者（游荡者每级可得到8点基本技能点数），她的智力14（+2智力调整值）。同时，1级新人物的技能点数可以乘四。因此，游戏开

始前，她总共有 40 点技能点数可用（8+2=10，10x4=40）。

●即使计算智力减值，每个新人物最少仍有4点技能点数（1x4=4）。

●1 级人类有额外 4 点技能点数（这 4 点是最后加上去，不乘以四）。也就是说，如果莉达是人类，则有44点技能点数。

表 4-1：每级技能点数

职业	1 级人物的技能点数（a）	升级时的技能点数（b）
野蛮人	（4+ 智力调整值）×4	4+ 智力调整值
吟游诗人	（4+ 智力调整值）×4	4+ 智力调整值
牧师	（2+ 智力调整值）×4	2+ 智力调整值
德鲁伊	（4+ 智力调整值）×4	4+ 智力调整值
战士	（2+ 智力调整值）×4	2+ 智力调整值
武僧	（4+ 智力调整值）×4	4+ 智力调整值
圣武士	（2+ 智力调整值）×4	2+ 智力调整值
游林客	（4+ 智力调整值）×4	4+ 智力调整值
游荡者	（8+ 智力调整值）×4	8+ 智力调整值
术士	（2+ 智力调整值）×4	2+ 智力调整值
法师	（2+ 智力调整值）×4	2+ 智力调整值

（a）1 级人类再 +4

（b）人类每级再 +1

2.用技能点数买技能级数。人物可学的技能分为本职技能和跨职技能。本职技能就是出现在人物职业技能列表中的技能，你可以花 1 点技能点数，使本职技能提升一个级数。跨职技能就是没出现在人物职业技能列表中的技能，你可以花 1 点技能点数使跨职技能提升半个级数（1/2 技能级数对检定结果无实质影响，但提升两次即等于提升一个级数）。1 级新人物的本职技能最高级数为 4，跨职技能最高级数为 2，你最多只能将技能级数提升到最高级数。有些技能只有特定职业才能学，其他职业无法提升其级数，这些技能称为专职技能（Exclusive Skills）。

●表 4-2 列出所有技能，并标示出各职业的本职、跨职和专职技能。

●技能点数不能保留，请全部用完。

升级时的技能

当人物升级时，请按照下述步骤决定人物的技能：

1.算出人物升级时可获得的技能点数，请见表 4-1。

●即使计算智力减值，每个人物最少仍有 1 点技能点数。

●人类每级有额外 1 点技能点数。

2.对于之前加到上限（最高级数）的本职技能，可以花 1 点技能点数，再提升一个级数。对于之前加到上限的跨职技能，可以花 1 点技能点数，再提升半个级数。

3.对于之前未加到上限的技能，可以花技能点数提升其级数，最多可达新的最高级数。

计算新的最高级数时，若为本职技能，则为人物目前等级加3。若为跨职技能，则为本职技能级数上限的一半（小数点后数值保留）。

4.你也可以学习之前未受训的本职技能或跨职技能，方法如上述第 3 点。

使用技能

使用技能时，你必须进行技能检定。技能检定结果越大，人物的表现越好。技能检定结果必须达到某一数值才算成功（通常也就是难度等级，简称DC），此数值大小视情况而不同。执行的工作越难，必须达到的数值也愈高。

环境可能影响技能的使用。一般而言，若没有外界干扰，你可以专心工作，便不容易发生简单的错误。若时间充裕，你可以一试再试，以获得最佳结果。若有其他人帮忙，你也可能完成无法独立完成的工作。

技能检定

诸多因素会影响你的技能检定：训练（技能级数）、天赋（属性调整值）和运气（掷骰），还有你的种族的特殊才干（种族调整值）和护具的影响（护具检定减值），和其它一些因素（例如，专攻技能特长会使你的特定技能检定有 +2 的加值）。

进行技能检定时，玩家需掷 1d20，加上该技能的技能调整值。技能调整值 = 人物该技能的级数 + 该技能关键属性的属性调整值 + 人物的其他调整值（如：种族加值、防具检定减值和某些专长）。

检定结果越大越好。掷骰原值 20 并不视为必然成功，掷出 1 也不视为必然失败（这和战斗规则不同）。

难度等级

某些检定的结果需和DC比较。DC的数值由DM决定（参考本章各项技能的说明），检定结果若达到（等于或大于）该数值就算成功。例如，攀爬某废弃高塔外墙的 DC 为 15。因此要爬上那面墙，“攀爬”检定结果必须等于或大于 15。进行“攀爬”检定时，玩家需掷 1d20，加上“攀爬”技能级数、力量调整值与其他调整值，总和即为检定结果。

对抗检定

某些检定需和另一名人物技能检定的结果比较，这称为对抗检定。例如，若想偷偷溜过守卫，则人物的“潜行”检定结果必须大于守卫的“聆听”检定结果。玩家进行“潜行”检定，DM 则替守卫进行“聆听”检定。两者中检定结果高者成功，低者失败。

表 4-3：对抗检定的实例

目的	技能（关键属性）	对抗技能（关键属性）
偷偷溜过某人	潜行（敏捷）	聆听（感知）
欺骗某人	唬骗（魅力）	察言观色（感知）
躲避某人	躲藏（敏捷）	侦察（感知）
捆绑俘虏	绳技（敏捷）	脱逃（敏捷）
赛马	骑术（敏捷）	骑术（敏捷）
乔装他人闯关	易容（魅力）	侦察（感知）
偷钱包	扒窃（敏捷）	侦察（感知）
绘制假地图	伪造文书（智力）	伪造文书（智力）

若双方检定结果平手，则关键属性较高者成功，低者失败。例如，“潜行”检定结果和“聆听”检定结果不分上下时，则比较潜行者的敏捷和聆听者的感知。若关键属性值也相同，则掷硬币决定。

重试

一般而言，技能检定失败时，人物可不限次数地重试。不

表 4-2：技能

技能	野蛮人	吟游诗人	牧师	德鲁伊	战士	武僧	圣武士	巡林客	游荡者	术士	法师	未受训	关键属性
炼金术	·	●	·	·	·	·	·	·	·	●	●	不可	智力
理解动物	×	×	×	●	×	×	×	●	×	×	×	不可	魅力
估价	·	●	·	·	·	·	·	·	●	·	·	可	智力
平衡	·	●	·	·	·	●	·	·	●	·	·	可	敏捷（a）
唬骗	·	●	·	·	·	·	·	·	●	·	·	可	魅力
攀爬	●	●	·	·	●	●	·	●	●	·	·	可	力量（a）
专注	·	●	●	●	·	●	●	●	·	●	●	可	体质
手艺	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	可	智力
文书解读	×	●	×	×	×	×	×	×	●	×	×	不可	智力
交涉	·	●	●	●	·	●	●	·	●	·	·	可	魅力
解除装置	·	·	·	·	·	·	·	·	●	·	·	不可	智力
易容	·	●	·	·	·	·	·	·	●	·	·	可	魅力
脱逃	·	●	·	·	·	●	·	·	●	·	·	可	敏捷（a）
伪造文书	·	·	·	·	·	·	·	·	●	·	·	可	智力
搜集信息	·	●	·	·	·	·	·	·	●	·	·	可	魅力
驯养动物	●	·	·	●	●	·	●	●	·	·	·	不可	魅力
医疗	·	·	●	●	·	·	●	●	·	·	·	可	感知
躲藏	·	●	·	·	·	●	·	●	●	·	·	可	敏捷（a）
暗语沟通	·	·	·	·	·	·	·	·	●	·	·	不可	感知
威吓	●	·	·	·	·	·	·	·	●	·	·	可	魅力
方向感	●	●	·	●	·	·	·	●	●	·	·	不可	感知
跳跃	●	●	·	·	●	●	·	●	●	·	·	可	力量（a）
神秘知识	·	●	●	·	·	●	·	·	·	●	●	不可	智力
宗教知识	·	●	●	·	·	·	●	·	·	·	●	不可	智力
自然知识	·	●	·	●	·	·	·	●	·	·	●	不可	智力
其他知识（b）	·	●	·	·	·	·	·	·	·	·	●	不可	智力
聆听	●	●	·	·	·	●	·	●	●	·	·	可	感知
潜行	·	●	·	·	·	●	·	●	●	·	·	可	敏捷（a）
开锁	·	·	·	·	·	·	·	·	●	·	·	不可	敏捷
表演	·	●	·	·	·	●	·	·	●	·	·	可	魅力
扒窃	·	●	·	·	·	·	·	·	●	·	·	不可	敏捷（a）
专业	·	●	●	●	·	●	●	●	●	●	●	不可	感知
读唇	×	×	×	×	×	×	×	×	●	×	×	不可	智力
骑术	●	·	·	·	●	·	●	●	·	·	·	可	敏捷
探知	×	●	●	●	×	×	×	×	×	●	●	可	智力
搜索	·	·	·	·	·	·	·	●	●	·	·	可	智力
察言观色	·	●	·	·	·	·	·	·	●	·	·	可	感知
语言	·	●	·	·	·	·	·	·	·	·	·	不可	无
辨识法术	·	●	●	●	·	·	·	·	·	●	●	不可	智力
侦察	·	·	·	·	·	·	·	●	●	·	·	可	感知
游泳	●	●	·	●	●	●	·	●	●	·	·	可	力量
滚翻	·	●	·	·	·	●	·	·	●	·	·	不可	敏捷（a）
使用魔法装置	×	●	×	×	×	×	×	×	●	×	×	不可	魅力
绳技	·	·	·	·	·	·	·	●	●	·	·	可	敏捷
野外求生	●	·	·	●	·	·	·	●	·	·	·	可	感知

●本职技能
·跨职技能
×无法增强此技能，为专职技能
（a）防具检定减值适用于此技能。
（b）对吟游诗人和法师而言，所有其他“知识”技能都需逐项分别学习。
未受训：“可”表示未受训人物也可使用此技能。也就是说，即使人物的技能级数为0，也仍可正常进行技能检定。“不可”表示技能级数需达到1才能使用此技能。

过检定失败造成的后果必须列入考虑。某些工作只可尝试一次，失败后该技能就行不通了。对于大多数技能，若之前已经检定成功，那么再度检定成功通常不会影响结果。

举例来说，游荡者莉达“开锁”检定失败了，她可以一试再试。不过若“开锁”检定结果等于或小于DC-5，将触发锁上的机关（若有的话），此后果必须列入考虑。

同样地，莉达“攀爬”检定失败了，但她也可以一试再试。不过若检定结果等于或小于DC-5，莉达会摔到地上（她还是可以爬起来重试）。

托达克生命值小于0，处于濒死状态。莉达使用“医疗”试图帮托达克止住失血。若检定失败，托达克的生命值可能再下降1点，但下一轮莉达可再度尝试。

在技能检定失败无不良影响，而且可以不断尝试的情况下，可直接假定掷骰结果为20（称为取20），这表示人物经过不断尝试而成功（见下文详述）。

未受训技能的检定

一般情况下，人物可以进行某些未经训练的工作，即可以尝试使用技能级数为0的技能，该技能的属性调整值和其他调整值，照常计算。

有些技能必须受过训练才可使用。人物在该技能上的级数至少需为1，否则不能使用该技能。例如，如果你没有“辨识法术”技能，那么无论你的职业、属性和等级为何，也不会知晓如何辨别法术。表4-2中，在未受训栏中标示“不可”的即为该种技能。

例如，蛮战士库斯克的“攀爬”技能级数为4，表示在做这项工作时他比其他人能做得更好。吟游诗人戴维斯的“攀爬”技能级数为0，他仍可尝试此技能，进行“攀爬”检定。此时，戴维斯的技能调整值=技能级数（0）+力量调整值（+1）+防具检定减值（-1），结果仍为0。戴维斯所拥有的“使用魔法装置”技能则表示他可以进行一些别人无法完成的工作，例如使用魔法物品施放法术，而蛮战士库斯克的“使用魔法装置”技能级数为0，他根本无法进行“使用魔法装置”检定。

> **新技能的习得途径**
>
> 规则中假定人物可以找到方法学习任何非专职技能。例如，只要乔森想学“专业：水手」，若只依照规则，他就一定学得到。但DM可以判断玩家人物何时或何地可学到何种技能。例如，若乔森住在沙漠里，DM可以裁定他找不到老师学习关于水手的技巧。换言之，人物能否习得某项新技能，取决于DM。

有利与不利的状况

某些状况可能使技能变得更难或更容易使用，此时，该技能检定的技能调整值会有额外的减值与加值，或者具有不同的DC。例如，对库斯克而言，使用“野外求生”在土壤肥沃的森林里打猎取食和在贫瘠的沙漠中寻找食物是完全不同的事。

DM可视外在环境，以下列四种方式改变检定成功的条件：

1.当情况有利人物工作时，给予技能调整值+2环境加值。例如，拥有非常合用的工具、获得其他人物帮助（有关多人合作说明，见下文详述）或刚好拥有确切的情报等。

2.当情况不利人物工作时，给予技能调整值-2环境减值。例如：使用临时找到的不适合工具、排错误资等。

3.当工作难度降低，使DC减少2。例如，观众友善、工作要求不高等。

4.当工作难度增加，使DC增加2。例如，观众怀有敌意、工作要求完美等。

在技能调整值上做增减（上述1、2点）和在DC上做增减（上述3、4点），表面看起来作用类似，但有些时候，其中的差异很重要。一般来说，会影响人物使用技能能力的因素，改变的是技能调整值；会影响技能成功与否的外在因素，则改变DC。

举例来说，吟游诗人戴维斯在一间旅店遇到一群矮人，他想为这些矮人弹奏鲁特琴。而在此之前，戴维斯已仔细听了这些矮人喝酒唱歌的曲调，因此，DM认为他的“表演”技能调整值可以有+2加值。另一方面，DM认为在一般情况下，这类工作的DC是15。但由于这群矮人最近刚突袭击败附近的兽人强盗，心情很好，所以DM暗中把DC降到13（戴维斯的演奏不会因为矮人很高兴而变好，故技能调整值不会因此获得加值。不过矮人的好心情可以使DC降低）。然而状况不只如此，这群矮人的头领曾听说有半精灵间谍帮兽人强盗工作，因此对半精灵都半信半疑。DM认为戴维斯想取悦这个矮人头领不太容易，因此暗中将矮人头领的DC由15增加到17。戴维斯进行技能检定，他的掷骰结果为6，“表演”技能调整值+8（技能级数4、魅力调整值+2、对矮人歌曲的临时研究+2），检定结果为14。于是戴维斯的演奏（技能检定结果14）换来矮人领袖怀疑的眼光（DC=17），但其他矮人则鼓掌叫好，争相请他喝酒（DC=13）。

时间与技能检定

使用技能所需时间并不相同，有些不需时间，有些要花1轮，有些甚至需要数轮。一般而言，使用技能的动作类别分为三种：标准动作（Standard Actions）、移动等效动作（Move-Equivalent Actions）或整轮动作（Full-Round Actions）。不同动作类别所需要的时间不同（以1轮=6秒为单位），人物的移动规则也不同（关于动作类别的说明，见第八章）。对事件瞬间反应或包含在动作中的技能检定，不算是一个单独的动作。而某些技能检定包含人物的移动，例如：进行“跳跃”检定时，人物跳跃的距离即为移动的一部份。使用某些技能需花1轮以上的时间，请见本章各技能说明。

不可能的任务

人物偶尔会试着做些实际上不可能完成的工作，此时该技能级数至少须为10或以上才可尝试，技能检定则受-20减值，或DC增加20（二者结果相同）。

所谓不可能的任务很难预先界定，大多是毫无道理、纯属运气的事情，例如：想要随便一脚就踢破厚重的门、逆流游上瀑布，或用歌声打动一个恶魔等。

DM可决定何事为完全不可能，何事为几乎不可能。无论如何，拥有极高技能调整值的人物，还是有能力完成惊人之举，就如拥有极高战斗技巧的人物一样。

非常成功的检定

若人物的技能级数达到10，检定结果又等于或大于DC+20，则表示以惊人完美的表现达成目的。例如，吟游诗人戴维斯升到10级，“表演”的技能级数13。他在4级和8级时又各增加了1点魅力，使得属性加值变成+3，技能调整值成为+16。某日，他走上舞台面对一群善意的观众，DM把DC定为15。扮演戴维斯的玩家掷出19，加上技能调整值（+16）之后，检定结果为35。于是观众对吟游诗人的表演如痴如狂，认为他是超级明星，从此以后，只要来此表演，戴维斯即可以获得双倍于平常的报酬。

不需掷骰的检定

技能检定通常表示在时间有限或无法专心的情况下，人物试着完成某项工作。不过有时人物也可能在非常有利的情况下使用技能，如此一来，即可排除运气因素。

取10：当时间充裕，又没有外在威胁与干扰时，人物可以选择"取10"。此时技能检定不需真正掷骰，直接按掷出10点进行计算。对大多数普通工作而言，取10即为必然成功。若人物遭受外界威胁与干扰，便不能取10。

例如，野蛮人库斯克的"攀爬"技能调整值为+6（技能级数4、力量调整值+3、穿着镶嵌皮甲防具检定减值-1）。他想爬上一座陡峭的石坡，DC为10。只要小心一点，库斯克可以取10，技能检定必然成功。但爬到一半，一个地精哨兵开始用投石索攻击他。库斯克想爬到地精旁边，此时就必须进行"攀爬"检定，而不能取10。如果他的掷骰原值大于等于4，就可以检定成功。

取20：当时间非常充裕（对整轮动作、标准动作或正常需耗费1轮的技能而言，需要2分钟）且检定失败无不良后果时，人物可以取20。这表示玩家经过不断掷骰，最后终于掷出20，也表示人物一直尝试到完全成功为止。此时技能检定不需真正掷骰，直接按掷出20点进行计算。此时使用技能需花的时间为进行一次技能检定的20倍。

举例来说，库斯克想爬上一面峭壁，玩家决定取10，使检定结果为16（10加上技能调整值+6），但此次检定DC为20。DM告诉玩家，库斯克爬不上峭壁（不过检定结果16已足以防止库斯克摔下来）。玩家不能取20，因为检定失败会有不良后果（即库斯克摔下来）。库斯克可用一般技能检定的方式一再尝试，也许会摔下来几次，但若无其他意外，最终应该可以成功。后来，库斯克在峭壁上发现一个洞穴，并展开搜索。DM由"搜索"技能的说明得知，搜索长宽各5英尺的区域相当于整轮动作（DM暗中将DC定为15）。DM稍微估算洞穴的上下四周，估计洞穴包含20个长宽各5英尺的区域。于是DM告诉玩家，搜索整个洞穴需要2分钟（6秒×20）。玩家的掷骰原值为12，由于库斯克的"搜索"技能级数为0，再加上智力调整值-1，使得检定失败（12-1=11）。现在，库斯克决定仔细地搜索整个洞穴，不管花多少时间都无所谓。DM把原来所需时间乘以20倍，即为40分钟。这就是库斯克彻底搜索洞穴所需要的时间。库斯克可以取20，作为计算检定结果。20-1=19，此检定结果大于DC=15。于是库斯克在一块松动的石头下找到一把古老的铜钥匙。

属性检定（Ability Checks）与施法者等级检定（Caster's Level Check）：取10适用于可重复尝试的未受训技能的属性检定（例如，跳跃可以，易容则不行），也适用于无技能可供引用时的属性检定（如：破门）。取20适用于所有属性检定。然而，取10和取20都不可用于施法者等级检定。

多人同时使用技能

当多人同时为同一目的使用技能时，其效果可能累加。

个别事件

多人同时进行某一动作，成败各自检定。

例如，半兽人蛮战士库斯克和朋友们想爬上一片斜坡到达坡顶。无论库斯克的检定结果为何，其他人都得各自通过检定才能到达坡顶。因此，所有人都得分别进行技能检定。

合作

有时人物面对相同情况时，会互相帮助以求达成目的。此时需选出其中一名人物作为本次工作的领导者，由这名人物进行实际技能检定，其他参与者则进行DC=10的技能检定（此时不可取10）。每名检定成功的参与者可提供领导者+2环境加值（可视为多一种有利情况）。在某些情况下，参与者的帮助不见得有用，有时能够参与工作的人数也可能有上限，这应由DM根据情况进行裁定。

举例来说，库斯克受了重伤，处于濒死状态。乔森决定进行医疗，让库斯克的状况不再恶化，而莉达也来帮助乔森。若莉达通过DC=10的"医疗"检定，则乔森对库斯克的"医疗"检定就可获得+2环境加值。DM裁定同时帮助乔森的总人数不可超过两人，因为多出来的人反而会妨碍他。

技能共效（Skill Synergy）

对同一人物而言，两种不同技能有可能互相补强，例如："驯养动物"和"理解动物"。通常技能级数达到5的技能，可给予其共效技能的技能检定+2共效加值。请见本章各技能说明。

属性检定

若人物想完成的工作无适当的技能检定可供引用，则进行属性检定。属性检定为掷1d20，加上适当的属性调整值。基本上，属性检定和未受训技能检定的方式极为类似，可由DM决定DC，或在二名人物之间以适当属性进行对抗检定。例如，战斗中的先攻权检定，实际上即为敏捷检定，检定结果大者可先采取行动。

某些情况是直接比较人物的特性，不含任何运气成分。例如，比较身高不用进行检定，比较力量大小也不需进行力量检定（二名人物比腕力时，力量大者直接获胜）。若属性值相同，则掷硬币决定。

表4-4：属性检定范例

目的	关键属性
打破卡住或锁上的门	力量
针孔穿线	敏捷
憋气	体质
走出迷宫	智力
记得锁门	感知
集会中被选上台	魅力

破门：人物常可能以力量破门，此时进行力量的属性检定。例如，库斯克遇到一扇锁上的门，试图以肩膀撞开。他决定取10，加上力量调整值+3，使检定结果为13。DM告诉玩家，门还是没开（玩家不知道DC为15）。库斯克可以再度尝试，但掷骰原值得大于或等于12才算成功。若时间充裕，

Dungeons & Dragons

库斯克可以取20，使检定结果为23，便可破门而入。

破门检定依生物的体型大小，给予如下体型调整值：超微型-16，微型-12，超小型-8，小型-4，大型+4，超大型+8，巨型+12，超巨型+16。

小型攻城槌(见第七章说明)可增加人物破门成功的几率。

表4-5：破门难度等级范例

难度等级	门
10或以下	大概任何人都可撞开的门
11至15	强壮人物可一次撞开，普通人得试几次才能成功的门
13	简单木门
16至20	若时间足够，任何人都可撞开的门
18	普通木门
21至25	强壮或很强壮的人才有希望撞开，且很难一次成功的门
23	强化木门
25	以铁条加强的木门
26或以上	极强壮的人才可能撞开的门
28	铁门
+5*	"封门术"(DC增加5)
+10*	"秘法锁"(DC增加10)

*不可累加。若同时适用，取较大者。

技能说明

以下详述各项技能，包括一般使用方式以及相关调整值。当然，人物仍可以本书未列举的方式使用技能，例如：进行"炼金术"检定，看是否能让一群炼金师留下好印象。

以下为技能叙述的格式，每项技能的标题叙述仅列出该技能适用的部分。

技能名称

(关键属性；须受训；防具检定减值；限某职业可用)

标题叙述格式说明如下：

关键属性：这是技能检定时，属性调整值引用的属性。例外："语言"无关键属性，此技能不需检定。

须受训：若标题叙述中注明"须受训"，表示技能级数至少需为1才能使用该技能。若未注明"须受训"，则表示该技能可进行未受训检定（技能级数0亦可使用）。关于受训与否的特殊注意事项，列于"特殊"条目中（见下文详述）。

防具检定减值：表示进行检定时需加入防具检定减值。

限某职业可用：表示该技能为特定职业的专职技能，其他职业人物不能使用该技能。若无注明，表示该技能不是专职技能。

标题之后为该技能效果的一般说明，接下来是与该技能相关的三种信息：

检定：此处说明检定通过时可完成的工作、检定所需时间和检定的DC。

重试：此处说明检定失败后，再度尝试可能承受的不良后果。若无此叙述，表示该技能重试时，除需多花时间外，无其他不良后果。

特殊：使用该技能的额外规则，例如：未受训检定的规则、该技能和其他技能的共效关系，或职业与种族对使用该技能的影响等。

炼金术（Alchemy）

【智力；须受训】

炼金师以神秘方式混合怪异材料，制造出神奇的物质。

检定：人物可使用炼金术制造物品。第七章和表7-9为部分可制造物品的叙述。请参见下表以及"手艺"技能中关于制造物品的规则，以决定完成工作所需时间与材料。

DM可让玩家进行其它炼金术相关的工作，例如：鉴定未知物质或毒性（需耗费1小时）。

目的	难度等级	备注
鉴定物质	25	每次花费1金币（取20则需20金币）
鉴定药水	25	每次花费1金币（取20则需20金币）
制造强酸	15	见"手艺"
鉴定毒性施展"侦测毒性"后	20	见"侦测毒性"
制造炽火胶、烟雾棒或火柴	20	见"手艺"
制造抗毒剂、照明杖、绊足包或爆雷石	25	见"手艺"

重试：此技能可以重试，然而在物品制造时，失败会消耗一半材料，你得再花钱买齐才行。而鉴定物质或药水一旦失败，花费便一去不回。

特殊：人物必须使用工具才能制造物品或做鉴定。若在大城市，通常可以轻易地买齐制造物品所需工具与材料。然而在偏僻之处，则不太可能凑齐用品。以鉴定物品来说，购买工作所需额外工具与材料即需要花费。若拥有一套炼金用具（Alchemist's lab）可让"炼金术"检定拥有+2环境加值（拥有非常合用的工具，视为有利的情况），但进行检定的花费不变。

本技能无法用于调制药水(见第五章有关调制药水的说明)。

由于嗅觉非常灵敏，侏儒进行"炼金术"检定时有+2种族加值。

理解动物（Animal Empathy）

【魅力；须受训；限德鲁伊、巡林客】

本技能效果包括：安抚看门狗、使野鸟停在手臂上，或令愤怒的枭头熊平静下来使你安全退走等。

检定：检定成功可使动物对人物的态度更友善（DM可在《地下城主指南》找到关于动物态度的说明，以及改变态度所需的DC）。使用技能时，动物和人物必须先相互打量，理解对方的肢体语言、声调与行为模式。一般状况下，人物必须与该动物相距30英尺内。

使用"理解动物"通常约需花1分钟。不过也可能视情况延长或缩短。

本技能对动物有效(例如：熊或巨蜥蜴)。对兽类生物(如：枭头熊）与魔法兽（如：闪现犬）时则有-4减值。

重试：不论之前成功或失败，对同一动物再度使用"理解动物"通常无效（或说其效果不会再加强），这与试图影响他人相同。

估价（Appraise）

【智力】

本技能可辨识物品是否为有价值的古董珍宝，或只是垃圾，例如：辨识是精灵制的传家宝剑或普通古剑。

检定：针对一般物品或常见物品，若检定成功，价格估计误差在10%以内（DC=12）。若检定失败，表示估计价格为物品真正价格的50%至150%，DM秘密掷2d6+3，乘以10%，再乘上物品的真正价格，即为玩家估计的价格（即使检定失败，估计误差也可能在10%以内。也就是刚好猜对了）。

稀有或奇特物品估价的DC为15、20或更高。若检定成功，表示估计价格为物品真正价格的70%至130%，DM秘密掷2d4+5，乘以10%，再乘上物品的真正价格，即为玩家估计的价格。检定失败表示人物无法估计出该物品的价格。

对小型或精致物品估价时（如：宝石），使用放大镜可使“估价”检定有+2环境加值。若物品价值和重量相关，或该物品由贵金属制成，使用天秤可使“估价”检定有+2环境加值。这些加值可累加。

估价一件物品约需1分钟。

重试：不论之前成功或失败，对同一物品均不可重试。

特殊：进行未受训检定时，针对一般物品检定失败，表示无法估计出该物品的价格，针对稀有物品检定成功， 代表估计价格为物品真正价格50%至150%（2d6+3乘以10%）。

估价岩石或金属制品时，矮人有+2种族加值。这是因为矮人对所有价值非凡的物品如数家珍，尤其是岩石或金属制品。

平衡（Balance）

【敏捷；防具检定减值】

当人物走索、过窄梁、突出岩石或穿越凹凸不平的地面时，本技能可使其保持平衡。

检定：在不平稳的地面行走时，使用本技能属于移动等效动作。若检定成功，人物能以正常速度的一半在该地面移动1轮。若检定失败，人物便1轮无法移动。若检定结果等于或小于DC-5，则人物摔倒。DC大小与行走的地方有关：

地面	难度等级
7至12英寸宽	10
2至6英寸宽	15
宽2英寸以下	20
地面不平	10
地面倾斜	+5*
地面溜滑	+5*

* 若同时适用，可以累加。

走索时遭攻击：此攻击状况如同人物失去平衡：攻击者有+2攻击加值，且防御者失去对AC的敏捷加值。但若防御者“平衡”的技能级数达到5，其AC便可加上敏捷加值。防御者若被击中而受伤，必须再度进行“平衡”检定，若失败便摔下。



库斯克帮乔森爬上悬崖

加速移动：人物可在凹凸不平的地面上加速移动，此时“平衡”检定有-5减值。若检定成功，人物能以正常速度在该地面移动1轮（移动等效动作），若欲以正常速度2倍移动1轮，需通过上述检定两次。

特殊：若人物“滚翻”技能级数达到5，则“平衡”检定有+2共效加值。

唬骗（Bluff）

【魅力】

人物可尝试把夸张不实的事情说得煞有介事。本技能结合了演技、欺骗、花言巧语、误导、搪塞与肢体语言。人物可使用本技能制造混乱、让对方分神或扮猪吃老虎。

检定：“唬骗”检定必须和对手的“察言观色”检定相对抗。有利与不利的状况会影响检定结果，不利的状况包括：人物唬骗内容太不合常理，以及人物骗对方去做的事不符合对方的利益、个性或原则。DM可以判断究竟是对方不相信，还是人物要求太过分，例如，人物试图哄骗对方冒生命危险，这可使对方的“察言观色”检定有+10加值。此时若“察言观色”检定比“唬骗”检定大，然而差距等于或小于10，则对方不愿勉强顺从，但仍未看穿人物的谎言；若差距达到11，则对方看穿人物的谎言（即使谎言对对方无害也是一样）。

“唬骗”检定成功，可使对方在短时间内（通常是1轮以内）依照人物的意思去做，或相信人物希望对方相信的事。“唬骗”与“暗示”法术不同，例如：人物可通过“唬骗”让守卫以为鞋带松了，而暂时分心，但至多只能骗守卫低头看一下鞋子，想骗得守卫专心拨弄鞋子，完全无视于人物的存在是不可能的。

使用“唬骗”时，人物必须和对方产生互动。若对方未察觉人物的存在，“唬骗”便无法使用。使用本技能至少需耗费1轮（至少为整轮动作），若试图编织复杂的谎言，可能耗费更长的时间。

战斗时的虚招：人物可尝试在战斗中使用“唬骗”，引诱对手露出破绽。此动作属于标准动作且不会引发机会攻击。若检定成功，下次攻击时（最迟需在下回合攻击），对方的AC便失去敏捷加值。对非类人生物施展虚招较为困难，由于难以解读彼此的肢体语言，检定时需受-4减值。对动物智力生物（智力1或2）施展

唬骗检定

说明与范例	察言观色调整值
对方很愿意相信你 “这些绿宝石并不是偷来的。不过我现在急需现金，只好便宜卖了。”	-5
“唬骗”内容合理，且无伤于对方 “先生，我不知道你在说什么。我只是个普通的农家女，来这里逛市集罢了。”	+0
“唬骗”内容有些难以取信，且对方得冒些风险 “你们这些兽人想打架？不用其他人帮忙，我一个人就可以把你们全部摆平。小心别让你们的血弄脏我的新衣服。”	+5
“唬骗”内容难以取信，且对方得冒很大的风险 “虽然看起来很像，但这王冠并不是公爵夫人的。相信我，我怎么可能卖你赃物，害你被吊死？”	+10
“唬骗”内容超乎常理，完全无法想象 “也许难以相信，但我真的是圣武士，只不过被一个邪恶术士变成半身人的样子。你知道我们圣武士最讲诚信了，所以你可以放心相信我。”	+20

虚招则更难，检定时需受 -8 减值。对无智力生物完全无法使用虚招。

转移对方注意力并趁机躲藏：“唬骗”可帮助人物躲藏。当对方注意到你时，你可借助一次成功的“唬骗”检定争取到瞬间空档以进行“躲藏”检定。

重试：一般而言，“唬骗”检定失败会使对方起疑，如此一来人物便无法在相同情况下再度尝试“唬骗”。不过，战斗时的虚招则可一试再试。

特殊：若人物“唬骗”的技能级数达到 5，则“威吓”与“扒窃”检定可有 +2 共效加值，使用“暗语沟通”传送讯息时也可有 +2 共效加值，在扮成他人而受到怀疑或被盘查时，“易容”检定也可有 +2 共效加值。

面对宿敌时，巡林客的“唬骗”检定也有加值（有关巡林客宿敌说明，见第二章）。

攀爬（Climb）

【力量；防具检定减值】

使用本技能可攀登悬崖、高塔窗缘，或爬出陷坑。

检定：若检定成功，人物可选择进行整轮动作，在斜坡、墙壁或其他倾斜面（甚至有握把的天花板）以正常速度的一半往上下左右移动。人物也可选择进行移动等效动作，以正常速度的 1/4 移动上述距离的一半。斜坡是指倾斜 60 度以下的斜面，墙壁则是指倾斜 60 度以上的斜面。

难度等级	斜坡或墙壁范例
0	很陡，走不上去的斜坡。多结的绳索，有一面墙壁可供利用。
5	绳索，有一面墙壁可供利用。多结的绳索。施展了“魔绳术”的绳索。
10	表面有突出部分可供攀附或站立，例如凹凸不平的墙壁或船桅索。
15	表面有许多攀附点或站立点（不论天然或人工），例如凹凸不平的天然岩壁或树。未打结绳索。
20	表面有一些攀附点或站立点，例如地下城和遗迹里的墙壁。
25	表面仅稍微不平，例如天然岩壁或砖墙。
25	双脚悬空，有攀附点但无站立点。表面光滑垂直，几乎无法攀爬。
-10*	烟囱状（不论是天然或人工）、或有二面平行的墙壁可供利用（DC 减少 10）。
-5*	转角，有二面互相垂直的墙壁可供利用（DC 减少 5）。
+5*	表面溜滑（DC 增加 5）。

*若同时适用，可以累加。

若“攀爬”检定失败，则人物停在原处。若检定结果等于或小于 DC-5，则从目前所在位置摔下。

使用攀爬工具（Climber's Kit）可使检定有 +2 环境加值。

攀爬检定的 DC 和攀爬环境有关。

由于攀爬时无法躲开攻击，所以攀爬人物遭受攻击时，视为震慑状态：攻击检定有 +2 加值，且防御方 AC 失去敏捷加值。攀爬时不能使用盾牌。

若攀爬时被击中而受伤，人物必须就该斜坡或墙壁的DC进行“攀爬”检定。检定失败则从目前所在位置摔下，而且可能再次受伤（跌落受伤请见《地下城主指南》）。

加速攀爬：人物可尝试以较正常更快的速度攀爬（整轮动作）。若想以平时行走速度攀爬1轮，须以 -5 减值进行“攀爬”检定两次。每检定成功一次，便能以该速度攀爬正常移动1轮距离的一半。人物也可选择只以 -5 减值进行“攀爬”检定一次，以移动上述距离（移动等效动作）。

制造攀附点与站立点：人物可以把岩钉打入墙壁，自行制造攀附点与站立点。打 1 枚岩钉需耗费 1 分钟，相隔 3 英尺便需再打 1 枚。打了岩钉的墙壁视为表面有许多攀附点或站立点，DC=15。同理，人物也可用手斧或类似工具，在冰壁上凿出攀附点与站立点。

于摔落中停住：从墙壁摔下来不太可能停住，此行动的“攀爬”检定 DC 为该墙壁的 DC+20。斜坡比较容易，DC 为该斜坡的 DC+10。

特殊：攀爬一般绳索、多结绳索，或附在墙上的各式绳索时，若“绳技”技能级数达到 5，“攀爬”可有 +2 共效加值。

人物可用绳索纯以力量拉升或垂降他人，此时人物可支撑的重量为其最大负重能力的两倍（见第九章）。

由于身手利落，半身人的“攀爬”检定有 +2 种族加值。

专注（Concentration）

【体质】

增加人物集中精神的能力。

检定：若人物施展法术时，因受伤或遭法术攻击等状况而分心，则可进行“专注”检定。遇到其他状况时，也可使

难度等级	分心状况
10+ 所受伤害 + 法术等级	施法中受伤或豁免检定失败（对施法时间长达1整轮的法术），或在施法时被借机攻击或准备攻击击中（对施法时间为单动作的法术）（见第八章关于干扰施法的说明）。
10+ 最近一次持续伤害的一半 + 法术等级	遭受持续伤害（如“马友夫强酸箭”）。
10+ 所受伤害 + 法术等级	被法术击中而受伤。
干扰法术的豁免检定 DC + 法术等级	被非伤害法术干扰（如果该法术不需豁免检定，则将其视为可进行豁免检定般计算）。
20+ 法术等级	擒抱或受压制（仅能施展不需姿势成分，且材料成分握在手中的法术）。
10+ 法术等级	强力震动（骑着马、坐在行进的马车里、搭乘小船通过急流、在暴风雨的船舱中）。
15+ 法术等级	剧烈震动（骑着快马、坐在高速驰骋的马车里、搭乘小船通过暴风、在暴风雨的甲板上）

难度等级	分心状况
20+ 法术等级	受“地震术”影响。
5+ 法术等级	身处强风与阻挡视线的暴雨（或大雪）。
10+ 法术等级	身处强风卷起的冰雹、沙尘或瓦砾。
干扰法术的豁免检定 DC + 法术等级	身处法术引起之气候变化中，例如“复仇风暴”（与被非伤害性法术干扰相同）。
15+ 法术等级	防御式施法（避免引发机会攻击）。
15	施法者被“活化绳”、“命令植物”、“操控植物”、“纠缠术”、“圈套术”、捕网或绊足包所纠缠。

用本技能集中精神，例如：在嘈杂的环境中偷听某人谈话。

下表列出许多导致施法时分心的状况，此时人物必须进行“专注”检定。法术等级指的是人物目前施展法术的等级（见第十章关于专注的说明）。

重试：可以重试，然而再度检定成功无法抵消先前检定失败的影响。检定失败通常会使施法者施法中断或失去所施展的法术。

特殊：防御式施法时，有“战斗施法”专长的人物，其“专注”检定有 +4 加值（见第八章关于施展法术的说明）。

手艺（Craft）

【智力】

人物熟悉某项手艺、谋生技能或艺术，例如：制造防具、编篮子、装订书本、制弓、打铁、书写、木工、修补鞋子、切割宝石、加工皮革、锁匠工作、绘画、陶艺、雕刻、造船、石匠工作、设陷阱、制造武器或编织。

基本上，手艺拥有许多技能子项，互不影响，例如：“手艺：设陷阱”技能的级数不会对陶艺或加工皮革的检定产生影响。人物可拥有许多不同子项的“手艺”技能，其技能级数需个别计算。

“手艺”专指制造物品方面的技能，与“专业”相对。

检定：人物可和普通人一样，从事与“手艺”技能相关的职业。若为全职，每周可赚得的金币约为检定结果数值的一半。人物知道如何使用相关工具、进行该职业日常工作、管理未受训的助手，以及处理一般问题（未受训学徒和助手的平均日薪为 1 银币）。

“手艺”基本用途是制造技能种类有关的物品，DC 则取决于该物品的制造难度。DC、检定结果和物品价格，三者决定制造该物品所需的时间，而物品完成后的价格决定原料费用。

某些情况下，施展“鬼斧神工”法术时不需进行“手艺”检定。然而，若欲制造高度工艺技术的物品（如：珠宝、剑、玻璃、水晶等），施展该法术时需进行“手艺”检定。

进行木工的“手艺”检定时，施展“金刚木”法术可使完成的木制品坚硬如铁。

施展“次级造物术”制造复杂物品时，人物需通过相对应的“手艺”检定，例如：制造直箭杆需进行制弓的“手艺”检定。

工匠工具（Artisan's tool）可影响检定的成功几率。若使用临时找到的工具，“手艺”检定需受 -2 环境减值。若使用精制品工匠工具，可有 +2 环境加值。

依以下方式决定制造物品所需时间与金钱：

1.从第七章或《地下城主指南》找出欲制造物品的价格，若找不到，则由 DM 决定。把价格换算成银币（1 金币 =10 银币）。

2.从下表找出 DC，或由 DM 决定 DC。

3.以物品价格的 1/3 购买原料。

4.进行一次“手艺”检定，确定 1 星期的工作成果。

若检定成功，则把检定结果乘上 DC。若此数值等于该物品以银币计算的价格，则表示物品完成（若算出的数值为该物品银币价格的两倍或三倍，表示人物仅花了 1/2 或 1/3 的时间便完成该物品，以此类推）。若算出的数值小于该物品银币价格，则该数值代表人物于本周的进展。先记下该数值，再进行下一周的“手艺”检定，一直累积每周的进展，直到数值总和超过该物品银币价格为止。

若检定失败，表示本周毫无进展。若检定结果等于或小于 DC-5，表示人物浪费了一半的原料，得再花钱补足才行。

每日的进展：人物可选择以日为单位进行检定。此时，用来比较的物品价格改以铜币计，而非银币。

制造精制品（Masterwork item）：人物可尝试制造精制品，也就是手艺技术极高超的物品。精制品在使用中做检定有额外加值，但此加值是由于特殊的手艺，和魔法无关。欲制造下表中的精制品，除需制造物品原有的标准成分外，还需制造精制品成分。精制品成分价格单独计算（武器精制品成分的价格为300金币，盔甲精制品成分的价格则为150金币），其制造 DC=20。二者皆制造完成，精制品便完成了（请注意：精制品成分价格的1/3即为其原料价格，这和上述一般物品的算法一样）。

修理物品：一般而言，修理物品的DC和制造该物品的DC相同。其花费为该物品价格的 1/5。

物品	手艺子项	难度等级
盔甲、盾牌	制造防具	10+AC 加值
长弓、短弓	制弓	12
复合长弓、复合短弓	制弓	15
强力长弓	制弓	15+（2 × 力量加值）
十字弓	制弓	15
简易近战或投掷类武器	制造武器	12
军用近战或投掷类武器	制造武器	15
奇特近战或投掷类武器	制造武器	18
简单物品（木汤匙）	不定	5
一般物品（铁锅）	不定	10
高品质物品（铃）	不定	15
复杂或顶级物品（锁）	不定	20

重试：此技能可重试，但若检定结果等于或小于DC-5，表示人物浪费了一半的原料，得再花钱补足才行。

特殊：进行岩石或金属相关的“手艺”检定时，矮人有+2种族加值。矮人对岩石和金属非常了解。

文书解读（Decipher Script）

【智力；须受训；限吟游诗人、游荡者】

本技能可拼凑解读废墟中古代符文、密语写成的信件、藏宝图上古字母标示，或洞穴石墙刻的神秘绘画等。

检定：人物可尝试解读以不熟悉文字形式写成的文书，或残缺不全的信息。解读简单信息的基本 DC=20，一般文书的 DC=25，复杂、奇特或上古文书的 DC=30。

若检定成功，则可解读该文件某一部份的大意，表示花 1 分钟，阅读约 1 页的内容。若检定失败，则由 DM 为人物进行感知检定（DC=5），以决定人物是否误解该文件的大意（感知

检定成功，表示人物没有误解文件的大意，失败则表示误解）。

"文书解读"检定由DM秘密进行，并于必要时秘密进行上述感知检定。

重试：不可重试。

特殊：若人物"文书解读"的技能级数达到5，则进行与卷轴相关的"使用魔法装置"检定时，有+2共效加值。

交涉（Diplomacy）

【魅力】

本技能可说服守卫让你觐见国王，或使互相敌视的野蛮部落达成和平协议。若不幸被食人魔巫师捉住，你可尝试说服对方你的朋友要求赎金，而非将你大卸八块。"交涉"包含礼仪、交际手腕、机智、敏锐及得体的言语。训练有素的人物熟悉社交上成文与不成文的举止规矩。本技能表现人物获取他人好感、赢得谈判和打动他人的才能。

检定：检定成功可改变他人的态度（有关影响NPC态度的说明，见《地下城主指南》）。两人协商时，双方进行"交涉"对抗检定，以决定谁的能力较强。若两名交涉人物同时向第三者提出相反意见，也需进行对抗检定决定结果。

重试：一般而言，重试不会产生效果。即使先前检定成功，也不会进一步说服对方。若先前检定失败，对方的立场可能会更坚定，重试仍是徒劳无功。

特殊：一般而言，以魅力检定影响NPC，即为未受训"交涉"检定。

若人物"唬骗"或"察言观色"的技能级数达到5，"交涉"检定便有+2共效加值。这些加值可累加。

解除装置（Disable Device）

【智力；须受训】

本技能可解除陷阱、卡锁（维持打开或锁上状态），或在马车上动手脚使车轮松脱。人物可藉由"解除装置"检定，检查并解除简单的小型机械装置。欲使用本技能，人物手边需有适当工具（如：凿子、撬杆、锯子、锉刀等）。若无盗贼工具（Thieves' tools）或普通工具，则"解除装置"检定有-2环境减值。使用精制品盗贼工具可有+2环境加值。

检定："解除装置"检定由DM执行，因此玩家无从得知人物行动是否成功。检定所需时间与DC取决于该装置的复杂度。一般而言，解除简单装置约需1轮（至少为整轮动作），困难装置则需2d4轮的时间。人物也可尝试在马鞍或车轮之类的装置上动手脚，使该装置在一段时间（通常为1d4轮或分钟）后发生故障。

解除简单装置的DC=10。随着装置复杂度增加，DC也增加。检定由DM执行。若检定成功，该装置解除。若检定失败，但结果大于DC-5，则可重试。若检定结果等于或小于DC-

装置	所需时间	难度等级*	范例
简单	1轮	10	卡锁
复杂	1d4轮	15	在车轮上动手脚
困难	2d4轮	20	解除或重设陷阱
极困难	2d4轮	25	解除复杂陷阱、破坏精密的计时装置

*若人物不想让装置留下解除过的痕迹，DC增加5。

5，则可能产生不良后果：若该装置为陷阱，则陷阱被触发。若是试图破坏某装置，则破坏失败，但人物误以为破坏成功。

重试：可以重试，但需考虑之前失败的不良后果。

特殊：只有游荡者可尝试解除魔法陷阱。通常魔法陷阱的DC=25+制造该陷阱的法术等级。例如，解除附有"爆裂符文"法术陷阱的DC=28，因为该法术为三级法术。

游荡者也可尝试使用此技能解除"火焰陷阱"、"守卫结界"、"魔法徽记"或"传送法阵"法术陷阱。然而，"荆棘丛生"和"刺石术"不可用此技能解除。各法术说明请见第十一章。

若游荡者的"解除装置"检定结果等于或大于陷阱的DC+10，则可从容地检查陷阱，了解其作用机制，并且与同伴安全地避开该陷阱，而不用加以解除。

易容（Disguise）

【魅力】

本技能可改变自己或他人的外貌。"易容"检定需要工具和材料，化妆时间为1d3x10分钟。使用易容工具可让检定有+2环境加值。本技能除了改变外貌，也能改变身高体重，但幅度无法超过原来的1/10。

人物也可尝试冒充某位或某一类人士，例如：在稍微化装或不化装的情况下，本地人可尝试让自己看起来像外地人。

检定："易容"检定结果代表易容的好坏，此数值需和对方的"侦察"进行对抗检定。面对多人时，人物也只需以一次"易容"检定对抗多次"侦察"检定。"易容"检定由DM秘密执行，因此玩家无从得知人物易容的效果。

然而，若人物小心行事，不引起注意，对方可能无法进行"侦察"检定。当人物受到例行检查（如：城门口的检查），DM可替对方的"侦察"检定取10。

易容的好坏一部分取决于外貌的改变幅度：

易容	调整值
粗略乔装	+5
扮成异性	-2
扮成其他种族	-2
扮成其他年龄层	-2（a）
扮成其他职业	-2

（a）年龄层每多差1层（少年、青年、中年、老年与暮年），调整值便再-2。

若人物冒充某特定人士，则认识该特定人士的人的"侦察"检定可有加值（这些人必然会产生怀疑，必须进行对抗检定）。

熟识程度	加值
点头之交	+4
朋友或同僚	+6
密友	+8
至亲	+10

一般而言，对方一见到易容者便需进行"侦察"检定，此后每小时进行一次。若人物经常和许多人短暂碰面，则每天或每小时检定一次，同时以该群人的平均"侦察"检定加值作为加值。例如，人物试图在市集中扮成商人，则DM每小时替遭遇的人群进行一次"侦察"检定，并决定其平均加值为+1（大部分的人没有"侦察"技能，仅少部分的人有）。

重试：若"易容"失败，人物可以重试。然而一旦对方知道此事，就会变得更加多疑。

特殊：若人物"唬骗"的技能级数达到5，在扮成他人而受到怀疑或被盘查时，"易容"检定有+2共效加值。

若施展可改变人物外貌的法术，例如"变身术"、"变颜术"、"变形他人"和"形体变化"，则人物冒充特定人士的"易容"检定有+10加值（各法术说明见第十一章）。若想施展"迷罩"复制特定人士的外貌，人物须先以+10加值通过"易容"检定。可看穿幻术的预言系法术（如"真实目光"）无法识破非魔法的易容，但可识破魔法的改装。

施展"拟象"时，人物须进行"易容"检定，以决定结果好坏。

脱逃（Escape Artist）

【敏捷；防具检定减值】

本技能可挣脱镣铐、穿越狭小空间，或摆脱擒抱与束缚等。

检定：从绳索、镣铐、或其他束缚中脱逃约须1分钟（从擒抱中脱逃除外）。从捕网或"纠缠术"中脱逃属于整轮动作。

束缚	难度等级
绳索	对方"绳技"检定结果+10
捕网、法术"活化绳"、"命令植物"、"操控植物"或"纠缠术"	20
法术"圈套术"	23
镣铐	30
狭小空间	30
精制品镣铐	35
擒抱	对方的擒抱检定

穿越狭小空间需1分钟或更长的时间，视该空间的长度而定。

绳索：人物的"脱逃"需和对方的"绳技"做对抗检定。由于捆绑比挣脱容易，对方的"绳技"检定有+10特殊加值。

镣铐或精制品镣铐：镣铐的DC取决于品质。

网子或法术：从捕网、法术"活化绳"、"命令植物"、"操控植物"或"纠缠术"中脱逃属于整轮动作。

狭小空间：狭小空间是指人物头部可穿越，但肩膀过不去的地方。若该空间为长形（如：烟囱），DM可裁定人物需进行多次"脱逃"检定。人物无法穿越头部过不去的空间。

擒抱：人物可使用"脱逃"与对方的擒抱进行对抗检定，检定成功便可摆脱擒抱或受压制的状况（摆脱压制后，回复擒抱状态）。此检定属于标准动作，因此若人物顺利挣脱，可在同一轮内继续移动。有关擒抱的说明，见第八章。

重试：穿越狭小空间时，检定失败可再重试。若情况允许且未受阻碍，人物可进行多次"脱逃"检定，甚至取20。

特殊：若人物"绳技"的技能级数达到5，则进行与绳索相关的"脱逃"检定时，有+2共效加值。

伪造文书（Forgery）

【智力】

本技能可模仿公爵的笔迹伪造释放囚犯的命令，或画出几可乱真的藏宝图，也可识破伪造品。

检定："伪造文书"需要适当的书写材料、充分照明、封印用的蜡（视情况而定），以及足够的时间。伪造极短的简单文件约需1分钟，较长或复杂文件1页约需1d4分钟。欲伪造非特殊笔迹手写文件（军令、政府公告、商业帐册等），仅需看过类似文件即可，而且检定有+8加值。若想伪造某人签名，则需先弄到其亲笔签名，而且检定可有+4加值。若想伪造某人手写的长篇文件，则需先弄到其大量手稿才行。

"伪造文书"检定由DM秘密执行，因此玩家无从得知人物伪造的好坏。和"易容"相同，无人检查文件便不需检定。伪造者和检查者需进行"伪造文书"的对抗检定。随状况不同，检查者可能有加值或减值：

状况	检查者的检定调整值
检查者不认得该文书的形式	-2
检查者稍微认得该文书的形式	+0
检查者熟悉该文书的形式	+2
检查者没看过相关笔迹	-2
检查者稍微认得相关笔迹	+0
检查者熟悉相关笔迹	+2
检查者只是随便检查一下	-2

和"唬骗"相同，若文件内容违反正常程序、先前命令、常识或其要求不利于检查者，则检查者会加重疑心（即检查者的"伪造文书"检定处于有利状况）。

重试：此技能通常不能重试。若伪造被识破，就不可能重试。但该份伪造文件还是有可能骗过其他人。同一份伪造品只能进行检定一次，之后面对不同检查者时，均需采用此结果与对方进行对抗检定。同一检查者也仅能对某份文件进行一次检定。若检查者检定失败，即使检查者对文件真假仍存怀疑，也不能以本身技能再度进行检定。

特殊：欲伪造或检查伪造文件，必须先能够读写该文件使用的语言（本技能和语言有关）。除非拥有读写能力，否则野蛮人无法学习"伪造文书"。

搜集信息（Gather Information）

【魅力】

本技能可找到途径获知地方传言、散布谣言或搜集一般信息。

检定：一般而言，只要花一晚的时间，花几枚金币请人喝酒，便可获知城里的主要消息（DC=10）。然而，若状况特殊（如：语言不通，或精灵在兽人城镇里问消息）则难度可能提高。检定结果愈大，获知的消息愈清楚。

若人物想知道特定消息（如"厄瑞斯努的废弃神殿怎么走？"）、特定物品（如"守卫队长身上那把漂亮长剑是哪来的？"），或想获得地图，则DC可能为15、20或更高。

重试：此技能可以重试。每次检定需花约一晚的时间。若人物一直重复打探同样的事情，也可能引起注意。

目的	所需时间	难度等级
驾驭已驯服动物	不定	10
强迫已驯服动物	不定	15
训练已驯服动物进行一般工作	2个月	15
训练已驯服动物进行非一般工作	2个月	20
饲养野生动物	1年	15+该动物HD
饲养兽类	1年	20+该兽类HD
训练野生动物	2个月	20+该动物HD
训练兽类	2个月	25+该兽类HD

Dungeons & Dragons

驯养动物（Handle Animal）

【魅力；须受训】

本技能可驱赶一群马匹拉车横越崎岖不平的荒地，也可训练狗看守、养枭头熊幼崽当宠物，或教暴龙听令。

检定：检定所需时间与DC取决于人物的目的。

所需时间：若所需时间一栏里标明时间，则人物需先耗费该时间的一半（每只动物每天需3小时）进行饲养或训练等工作，然后才能进行检定。若检定失败，便无法饲养或训练该动物。若检定成功，即可继续饲养或训练，直到时间完成，目的才算达成。若中途被打断或因故未完成，则对该动物的饲养或训练即失败。

驾驭已驯服动物：也就是控制训练有素的狗、驱使役畜、照料疲惫马匹等工作。

强迫已驯服动物：强迫已驯服动物进行超出一般要求的工作，例如：控制训练不良的狗，或驱使超载的役畜。

训练已驯服动物进行一般工作：教导已驯服动物进行某些简单工作。人物的“驯养动物”每增加一个级数，便可多训练一种动物（技能级数增加时即需选择）。通常，狗、马、骡、牛、隼和鸽子都可接受训练。人物一次最多可教导三只动物。可训练的工作包括看守、攻击、载人、做粗活、打猎追踪与随军作战。每只动物仅能学会一项一般工作。

训练已驯服动物进行非一般工作：这与训练已驯服动物进行一般工作相似，只不过训练内容为该动物所不熟悉。换句话说，可使用“驯养动物”教导已驯服动物进行某些特殊工作，例如：训练狗当坐骑、训练马听令站立、以哨声呼叫马，或训练隼抢夺某人手上的物品等。训练坐骑“凌空而行”也算非一般工作。

受到“化兽为友”影响的动物可从事简单工作（如：坐下、留在这里等），不需技能检定，但复杂工作（如：充当坐骑）则需进行技能检定。

饲养野生动物或兽类：野生动物或兽类必须从小开始饲养，才会驯服。人物一次最多可饲养三只同类生物。若驯服成功，便可在饲养期间内训练该生物进行一般工作，或于稍后以训练已驯服动物的方式教导它们。

训练野生动物或兽类：训练野生动物或兽类进行一般工作，该生物只接受训练者的命令。尽管该生物仍具有野性，但通常还可控制。

重试：驾驭或强迫已驯服动物可以重试，训练与饲养则不可。

特殊：若人物“理解动物”的技能级数达到5，则动物相关的“驯养动物”检定有+2共效加值。若人物“理解动物”的技能级数达到9，则兽类相关的“驯养动物”检定有+2共效加值。

若人物“驯养动物”的技能级数达到5，则“骑术”检定有+2共效加值。

未受训人物可进行魅力检定，以驾驭或强迫动物工作。

医疗（Heal）

【感知】

本技能可让重伤同伴免于死亡、加速伤势复原、救治中毒同伴或治疗疾病。

目的	难度等级
急救	15
长期护理	15
治疗铁蒺藜造成的伤害	15
治疗中毒	该毒素的DC
治疗疾病	该疾病的DC

检定：DC与效果取决于人物的目的。

急救：急救就是救治濒死人物。若人物的生命值降至负值，且持续恶化（每轮、每小时或每天减少生命值1点），则本技能可让该人物伤势稳定下来。该人物的生命值不会增加，但也不再减少。本检定属于标准动作（见第八章有关濒死的说明）。

长期护理：长期护理是花一天或更长的时间治疗伤者。若成功，则伤者能以正常速度的两倍回复生命值或属性值（由暂时伤害造成）。换言之，伤者若只做少量活动，则每天每等级可回复生命值2点，若完全休息，每天每等级可回复生命值3点。此外，每天还可回复属性值2点。人物一次最多可护理六名伤者。“医疗”技能需使用工具与某些耗材（绷带、药膏等），这些东西在有人居住的地方皆可轻易找到。

对治疗者而言，进行长期护理属于少量活动。人物无法对自己进行长期护理。

医药箱（Healer's Kit）可让治疗者的“医疗”检定有+2环境加值。

治疗铁蒺藜、“荆棘丛生”或“刺石术”造成的伤害：踩到铁蒺藜受伤的人物其移动速度减为正常的一半。若“医疗”检定成功，伤者的移动便可恢复正常。治疗铁蒺藜造成的伤害属于标准动作。

因“荆棘丛生”或“刺石术”而受伤的人物需通过反射检定，否则伤口会使其移动速度减为正常的1/3。若有人花10分钟处理伤者的伤口，并通过“医疗”检定（DC为该法术的豁免检定DC），伤者的移动便可恢复正常。

治疗中毒：此技能可治疗情况持续恶化的中毒人物（生命值持续减少或遭受其他不良效应）。中毒者进行豁免检定时，治疗者便进行“医疗”检定。若治疗者的检定结果大于中毒人物的检定结果，便以治疗者的检定结果取代中毒人物的检定结果，作为该次豁免检定结果。

治疗疾病：病人进行豁免检定时，治疗者便进行“医疗”检定。若治疗者的检定结果大于生病人物的检定结果，便以治疗者的检定结果取代生病人物的检定结果，作为该次豁免检定结果。

特殊：若人物“专业：药草师”技能级数达到5，则其“医疗”检定有+2共效加值。

躲藏（Hide）

【敏捷；防具检定减值】

本技能可让人物藏于阴影而不被察觉，也可藉树丛的掩护悄悄接近建筑物，或在热闹的街上暗中跟踪某人。

检定：“躲藏”需和任何可能发现者的“侦察”进行对抗检定。“躲藏”时若以正常速度的一半作移动，对检定无不良影响。若以正常速度移动，则“躲藏”检定便有-5减值。奔

跑或冲刺中的人物几乎不可能躲藏（-20 减值）。

例如，莉达的速度为 20 英尺，若不想受到“躲藏”检定减值，她只能以移动等效动作移动 10 英尺（即 1 轮 20 英尺）。

生物体型对“躲藏”检定有体型调整值影响：超微型+16、微型+12、超小型+8、小型+4、大型-4、超大型-8、巨型-12、超巨型-16。

不论有心或无意，若有人注意到你，就无法使用“躲藏”。你可以尝试绕过转角使对方看不到你的地方，但其他人还是可能知道你的去向。若注意到你的人暂时分心（例如使用“唬骗”），便可尝试进行“躲藏”。若其他人的注意力从你身上转移到别处，且附近有地方可供躲藏，也可尝试使用本技能（一般而言，躲藏地点必须距离“躲藏”技能级数x1 英尺的范围内）。尽管如此，由于需要快速移动，故“躲藏”检定受 -10 减值。

制造躲藏的机会：人物可使用“唬骗”制造机会。有人注意时，“唬骗”检定成功可使对方暂时分心，如此人物便可进行“躲藏”检定。

暗语沟通（Innuendo）

【感知；须受训】

使用此技能时，表面上似乎谈论着不相关的话题，实际上却正交换着秘密讯息。例如，二名游荡者的谈话听起来像在谈论面包店的美食，但其实他们正计划闯入邪恶法师的实验室。

检定：人物可使用“暗语沟通”传递讯息给他人。一般讯息的 DC=10，复杂讯息（特别是新讯息）的 DC 为 15 或 20。除此之外，人物也可使用本技能破解他人暗语交谈的内容，DC 即为对方“暗语沟通”的检定结果。然而，破解者每错失一段讯息，其检定便需再受 -2 减值。例如，当偷听到暗杀外交使节的计划时，若不知道使节来访的事，检定便需受 -2 减值。不论传递或破解讯息，若检定结果等或小于 DC-5，代表误传或误解该讯息。

“暗语沟通”检定由 DM 秘密执行，因此玩家无从得知人物成功或失败。

重试：一般而言，传递讯息可以重试，但破解讯息则不可。每次重试都有误传或误解的可能。

特殊：若人物“唬骗”技能级数达到 5，则使用“暗语沟通”传递讯息有 +2 共效加值。若人物“察言观色”技能级数达到 5，则使用“暗语沟通”破解讯息（不包含传递讯息）有 +2 共效加值。

威吓（Intimidate）

【魅力】

本技能可吓退无赖或让囚犯说出消息。“威吓”包含言词和肢体语言。

检定：检定成功可使对方改变行为，通常 DC=10+ 对方的 HD。对方对恐惧的豁免检定若有加值，皆可用来增加 DC。

重试：重试通常无效。即使先前检定成功，对方也不会被进一步威吓。若先前检定失败，对方的意志会更为坚定，重试仍是徒劳无功。

特殊：若人物“唬骗”的技能级数达到 5，则“威吓”检定有 +2 共效加值。

方向感（Intuit Direction）

【感知；须受训】

这是辨识位置的方向感。

检定：专注 1 分钟，可辨识出正北方（DC=15）。若检定失败，便无法辨识方向。若掷骰原值为 1，表示人物误认某方向为正北，方向随机决定。

“方向感”检定由 DM 秘密执行，因此玩家无从得知人物成功与否，或掷骰原值是否为 1。

重试：人物每天可使用“方向感”多次，但初次检定即代表人物当天对方向的辨识。也就是说，当天“方向感”检定皆使用该次结果。

特殊：未受训人物无法使用“方向感”，但可藉其他线索辨识方向。

跳跃（Jump）

【力量；防具检定减值】

本技能可跳过陷坑、围篱或跃上低垂的树枝。

检定：人物的跳跃距离 = 最小距离 + “跳跃”检定结果 - 10。最大距离则取决于人物身高。

跳跃形式	最小距离	额外距离	最大距离
助跑跳跃	5 英尺	检定结果每比 10 多 1 便 +1 英尺	身高×6
立定跳跃	3 英尺	检定结果每比 10 多 2 便 +1 英尺	身高×2
助跑跳高	2 英尺	检定结果每比 10 多 4 便 +1 英尺	身高×1 1/2
立定跳高	2 英尺	检定结果每比 10 多 8 便 +1 英尺	身高
倒退跳跃	1 英尺	检定结果每比 10 多 8 便 +1 英尺	身高

* 助跑距离必须至少 20 英尺。穿着重型盔甲的人物无法助跑跳跃。

以上所列的距离适用于速度为 30 英尺的人物，若人物速度较慢（防具、负重等因素），则依比例减少跳跃距离。若人物速度较快（如：野蛮人或老练的武僧等），也依比例增加跳跃距离，但最大距离维持不变。

举例来说，蛮战士库斯克的“跳跃”技能调整值为+2（技能级数 0、+3 力量加值、-1 防具检定减值），基本速度为 40 英尺。他尝试助跑跳过 10 英尺宽的断崖，掷骰原值为 11，即检定结果 13。此结果比 10 多 3，表示其跳跃距离为最小距离加 3 英尺，即 8 英尺。同时，库斯克的基本速度为 30 英尺的 1 又 1/3 倍，因此其跳跃距离还需再乘 1 又 1/3，即为 10 英尺 8 英寸，库斯克成功地跳过断崖。

跳跃的移动距离需算入 1 轮内的最大移动距离。例如，库斯克助跑 20 英尺，跳过 10 英尺断崖，再移动 10 英尺到一个大地精身旁。库斯克可以攻击大地精，因为他本来就可以在 1 轮内移动 40 英尺并展开攻击。

人物使用“跳跃”故意从高处跳下而非无意跌落时，可减少所受伤害。若检定成功（DC=15），则计算伤害时，坠落距离少算 10 英尺。

特殊：若人物“滚翻”的技能级数达到 5，则其“跳跃”检定有 +2 共效加值。

“脚底抹油”法术可使人物的速度与最大跳跃距离加倍，视为增强加值。

“跳跃术”可使受术者的“跳跃”检定有 +30 加值，同时不受最大距离的限制。水平跳跃时，人物在跳跃距离的一半达到最高点，其高度为水平跳跃距离的 1/4。

拥有“跑步”专长者在助跑跳跃时，其跳跃距离与高度可增加 1/4，但仍受最大距离的限制。

由于身手利落，半身人“跳跃”检定有 +2 种族加值。

知识（Knowledge）

【智力；须受训】

知识就是对某一学问的研究，可能是文学，也可能是科学。如同“手艺”和“专长”，“知识”包含许多子技能。以下列出一般常见的“知识”子项。若 DM 同意，玩家也可自创知识子项。

- 神秘（古代秘密、魔法传统、神秘徽记、神秘词句）
- 建筑与工程（建筑物、水道、桥梁、防御工程）
- 地理（土壤、地形、气候、人文、风俗）
- 历史（皇室、战争、殖民、迁徙、城建）
- 地方（传说、名人、住民、律法、风俗）
- 自然（动植物、季节轮替、气候）
- 贵族与皇室（家族、纹章、传统、家谱、家训、名人、律法）
- 界域（内层界、外层界、星界、灵界、界域生物、界域相关魔法）
- 宗教（神祇、神话历史、传统、圣徽）

检定：针对研究过的学问解答简单问题，DC=10，一般问题 DC=15，困难问题 DC 为 20 或 30。

重试：不可重试。检定结果就是人物对该事物的了解程度，再次思考无法马上学得新知。

特殊：未受训“知识”检定即为智力检定。由于没研究过该学问，人物所知仅限于一般常识。

聆听（Listen）

【感知】

本技能可察觉来袭的敌人、发现从后方悄悄接近的生物，或偷听其他人的谈话。

检定：“聆听”检定结果代表人物可辨识的最小动静，有时也需和对方的“潜行”进行对抗检定。

DM 可选择由自己秘密进行“聆听”检定，如此一来，当人物听不到异常动静时，玩家便无从得知究竟是由于附近无事，还是检定失败所致。

难度等级	声响
0	人物交谈
5	对方穿着中型盔甲，缓慢前进（1 轮 10 英尺）小心不弄出声响
10	对方无穿着防具，缓慢前进（1 轮 15 英尺）小心不弄出声响
15	1 级盗贼在 10 英尺内使用“潜行”
19	猫走路
30	猫头鹰俯冲猎杀
+1	每 10 英尺距离
+5	隔着一扇门
+15	隔着一堵石墙

表中列出的 DC 为（或约为）该情况的平均检定结果。例如，听到猫走路的 DC 为 19，表示猫的“潜行”技能调整值约为 +9（若平均掷骰原值为 10，检定结果便为 19）。若对方刻意小心不弄出声响，则上述的 DC 可用对方的“潜行”检定结果代替。

重试：在被动的情况下，若人物有机会听到声响，便可进行一次“聆听”检定。此检定为整轮动作，人物可能听到之前没听到的声响。

特殊：数名人物同时尝试倾听某一声响时，DM 只可掷骰一次，代表所有人的“聆听”检定投骰原值。

受“催眠术”影响的人物，其“聆听”检定受 -4 减值。

受吟游诗人“迷魂”影响的人物，其“聆听”检定受 -4 减值。

拥有“警觉”专长的人物，其“聆听”检定有 +2 共效加值。

面对背敌时，巡林客的“聆听”检定有加值（见第三章）。

由于听觉敏锐，精灵、侏儒与半身人的“聆听”检定有 +2 种族加值。

半精灵的“聆听”检定有 +1 种族加值。由于带有精灵血统，半精灵的听力比人类好，但仍不及精灵。

潜行（Move Silently）

【敏捷；防具检定减值】

使用本技能可无声无息地接近敌人，或悄悄地溜走。

检定：“潜行”需和任何可能发现者的“侦察”进行对抗检定。“潜行”时若以正常速度的一半做移动，对检定无不良影响。若以正常速度移动，则“潜行”检定便有 -5 减值。奔跑或冲刺中的人物几乎不可能潜行（-20 减值）。

特殊：若人物的魔宠为猫或猫头鹰（见第三章），“潜行”检定可有 +2 加值。

由于身手利落，半身人“潜行”检定有 +2 种族加值。

开锁（Open Lock）

【敏捷；须受训】

本技能可打开挂锁、密码锁或复合锁。开锁时，人物手边至少需有适当的简单工具（凿子、撬杆、钥匙模、铁丝等）。若无盗贼工具或普通工具，则“开锁”检定受 -2 环境减值。使用精制品盗贼工具则可让人物有 +2 环境加值。

锁	难度等级
简单锁	20
普通锁	25
优质锁	30
精巧锁	40

检定：开锁需耗费 1 轮，并须通过检定（此检定为整轮动作）。

特殊：未受训人物无法使用“开锁”，但可尝试以暴力打开（见第八章）。

表演（Perform）

【魅力】

表演者精通数种艺术表达的形式，并懂得如何在众人面

前展示。常见的形式包含：民谣、笑话、咏唱、喜剧、舞蹈、戏剧、鼓、吟诗、笛、竖琴、杂耍、打油诗、鲁特琴、曼陀林、旋律、默剧、颂、笙、竖笛、萧姆管、说故事与小号（若DM同意，也可选择其他表演形式）。“表演”技能级数每提升1，人物就可以多选一种表演形式。

检定：本技能可让观众留下深刻印象。

难度等级	表演
10	例行表演。基本上，在公共场合卖艺和行乞差不多。人物每天可赚1d10铜币。
15	具娱乐性的表演。在繁华的大城市中，人物每天可赚1d10银币。
20	杰出的表演。在繁华的大城市中，人物每天可赚3d10银币，同时也可能受邀加入职业表演团体，在地方上享有名声。
25	令人难忘的表演。在繁华的大城市中，人物每天可赚1d10金币，同时也可能得到本地贵族的关注，在国家中享有名声。
30	极优异的表演。在繁华的大城市中，人物每天可赚3d10金币，同时也可能得到远方贵族、甚至异界生物的关注。

使用精制品乐器表演时，检定有+2环境加值。

重试：可以重试。然而再度检定成功无法抵消先前检定失败造成的影响，而且，先前的观众对人物表演会有先入为主的观念，可能变得更难取悦（每从事过一次失败的表演，同一批观众的DC便增加2）。

特殊：吟游诗人“表演”技能级数至少须达到3，才能使用职业特性中的提振士气、破咒与迷魂。欲使用职业特性中的提振技能，“表演”技能级数须达到6。要使用暗示，“表演”技能级数须达到9。欲使用提振战力，“表演”技能级数须达到12。见第三章关于吟游诗人的说明。

除了“表演”技能外，也可使用“滚翻”、走索或法术（特别是幻术系法术）以娱乐观众。

扒窃（Pick Pocket）

【敏捷；须受训；防具检定减值】

此技能可割开或扒走皮包，也可以顺手牵羊偷东西。

检定：摸走无人看顾如硬币大小的物品，DC=10（除非有人特别注意该物品）。

若有人特别注意，则人物的“扒窃”需和对方的“侦察”进行对抗检定。对方的检定结果并不妨碍人物扒窃，仅代表对方是否察觉人物的动作。

若人物尝试从其他生物身上偷走物品，DC=20。此时，对方须进行“侦察”检定，以决定是否发现遭到扒窃。不管东

难度等级	目的
10	摸走无人看顾、硬币大小的物品，或把硬币变不见
20	偷走他人身上的物品

西是否偷到手，若遭窃者的“侦察”检定结果大于偷窃者的“扒窃”检定结果，便会发现偷窃者的动作。

重试：若前次偷窃失败或被发现，欲对相同目标再次下手，或又被同一人特别注意，DC需再+10。

特殊：若人物“唬骗”的技能级数达到5，则“扒窃”检定有+2共效加值。

专业（Profession）

【感知；须受训】

专业人士可以其专业技能谋生，例如：药剂师、船夫、书记、酿酒人、厨师、车夫、农夫、渔夫、向导、药草师、牧人、旅店老板、锯木工、磨坊工、矿工、脚夫、牧场工、水手、抄写员、工事工程师、马夫、制革工、运输车驾驶、伐木工等。

“专业”包括许多独立的子技能，例如：某人可能拥有“专业：厨师”，但该技能级数与磨坊工或矿工的检定无关。人物可拥有许多不同“专业”技能，技能级数须各别计算。

“手艺”技能着重于制造物品，“专业”技能则着重于广泛而非特定的知识。大致而言，服务业多属于“专业”技能，制造业则多属”手艺”技能。

检定：人物可和普通人一样，从事与“专业”技能相关的职业。若为全职，每周可赚得的金币约为检定结果数值的一半。人物知道如何使用相关工具、进行该职业日常工作、管理未受训的助手，以及处理一般问题。例如，水手懂得如何打基本绳结、使用或修复船帆，以及如何站在甲板上观察海洋。特定工作的DC由DM决定。

重试：若检定目的为赚钱，便不可重试，当周收入即由该次检定结果决定（人物可于一周后再度进行检定，决定下周收入）。若为特定工作而检定，则通常可以重试。

特殊：未受训的学徒和助手平均日薪为1银币。

读唇（Read Lips）

【智力；须受训；限游荡者使用】

藉由观察唇形，人物可知道对方在说什么。

检定：欲使用本技能，人物和对方的距离必须在30英尺内，也必须懂得对方使用的语言（本技能和语言有关）。“读唇”的基本DC=15，若内容复杂或对方口齿不清，则DC需增加。检定进行前，人物必须先专注1分钟仔细观察对方的唇形。此1分钟内人物不能进行其他动作，仅能以正常速度的一半移动，同时也不能让对方的嘴唇离开视线范围。若检定成功，人物便能了解对方在这1分钟内说话的大意。尽管如此，人物仍可能错失某些细节。

若检定失败，则无法辨识对方的唇形。若检定结果等于或小于DC-5，可能误解对方说话的内容。

“读唇”检定由DM秘密执行，因此玩家无从得知人物是否成功或误解。

重试：本技能每分钟仅能使用1次。

骑术（Ride）

【敏捷】

此技能可骑乘某类坐骑（通常是马，但也可能是其他种类）。选择此技能时，人物必须同时选择熟悉的坐骑种类。在本技能中，“马”包含了骡、驴与矮种马。若尝试骑乘不熟悉的种类（如：熟悉骑马的人尝试骑乘巨蜥蜴），“骑术”技能级数须下降2（不会低于0）。若尝试骑乘非常不熟悉的种类（如：熟悉骑马的人尝试骑乘狮鹫），其“骑术”技能级数须下降5（不会低于0）。

Dungeons & Dragons

检定：一般骑术动作不需检定，人物可毫无困难地套鞍、上坐骑、骑乘和下坐骑。上下坐骑属于移动等效动作。然而，某些骑术动作需进行检定：

骑术动作	难度等级
以双膝控制坐骑	5
避免摔落	5
与坐骑同时进行战斗	10
利用坐骑掩蔽	15
缓和摔落力道	15
跳跃	15
在战斗中控制坐骑	20
快速上下坐骑	20*

*需计算防具检定减值。

以双膝控制坐骑：你可立即反应，以双膝控制坐骑，空出双手进行作战。当轮到你时便需做检定，若检定失败，则该轮内仅能用一只手作战，另一只手必须用来控制坐骑。

避免摔落：你可立即反应，在你受伤、坐骑突然惊跑或人立时避免摔落。

与战骑同时进行战斗：命令受过战斗训练的坐骑进行攻击时，你也可正常进行攻击。

利用坐骑掩蔽：你可立即反应，滑到坐骑一侧藏住身体，以坐骑进行1/2掩蔽。你无法在此状况下攻击或施法。若检定失败，你便无法获得掩蔽的效果。

缓和摔落力道：你可立即反应，在摔落时（如：坐骑死亡或倒下）尝试缓和冲击，以避免受伤。若检定失败，则你受到1d6点摔落伤害。

跳跃：你可控制坐骑在移动中跳过障碍物。此时需使用你的"骑术"技能调整值，或坐骑的"跳跃"技能调整值（取其小者），决定坐骑的跳跃距离。跳跃时你须进行DC=15的"骑术"检定，以避免摔落。

在战斗中控制坐骑：你可尝试以移动等效动作，在战斗中控制轻型马、矮种马或重型马。若检定失败，本轮内便无法进行其他动作。战斗中控制战马或矮种战马不需检定。

快速上下坐骑：你可尝试以即时动作快速上下坐骑。若检定失败，则视为移动等效动作（若本轮内，你无法以移动等效动作上下坐骑，便无法尝试以即时动作快速上下坐骑）。

特殊：若坐骑未配鞍座，"骑术"检定受 -5 减值。

若"驯养动物"的技能级数达到5，"骑术"检定可有 +2 共效加值。

若坐骑套上军用鞍座，则避免摔落的"骑术"检定有 +2 环境加值。

"骑术"技能是以下专长的先决条件："骑乘战斗"、"骑乘射击"、"践踏"、"快速骑乘攻击"与"奋力冲刺"。请见第五章各专长说明。

探知（Scry）

【智力；限吟游诗人、牧师、德鲁伊、术士、法师】

使用探知类法术与水晶球窥视他人，或进行预言。

检定：本技能需透过魔法或使用水晶球才能施行。法术包括："探知"、"高等探知"、"灵视"。"探知"的使用方法在相关法术或物品叙述中。单纯施展法术或使用物品也可窥伺他人，但本技能可增加其效果。"探知"还可增加发现他人窥伺的几率（见第十一章有关法术"秘法眼"与"侦测探知"的说明）。

特殊：尽管"探知"属于专职技能，但未受训人物仍可使用。也就是说，"探知"技能级数为0或无法增强"探知"的人物，也可进行"探知"检定（此时即为智力检定）来留意是否有人窥伺。

搜索（Search）

【智力】

本技能可寻找密门、简单陷阱、隐秘隔间或其他隐藏线索。"侦察"可察觉隐藏的游荡者之类的事物，"搜索"技能则是主动辨别小的细节和异常事物。

只有游荡者才能使用本技能搜索复杂陷阱。

检定：人物必须位于搜索物品或区域10英尺内。搜索长宽各5英尺的区域，或长宽高各5英尺的物品，需花时间1轮，且属于整轮动作。

目的	难度等级
在一堆垃圾中寻找特定物品	10
寻找一般密门或简单陷阱	20
寻找非石制的复杂非魔法陷阱（限游荡者使用）*	21+
寻找魔法陷阱（限游荡者使用）*	25+
该陷阱的法术等级	
寻找隐藏良好的密门	30

*即使职业不为游荡者，矮人也可使用"搜索"寻找岩石制或岩石内的复杂陷阱。

特殊：精灵的"搜索"检定有 +2 种族加值，半精灵则有 +1 种族加值。精灵无意之间经过密门，且距该密门5英尺内，可由DM暗中进行"搜索"检定，以决定是否发现该密门（半精灵不可）。

作用中的防护系法术若彼此相距10英尺内超过24小时，其交界处会产生几不可见的魔法波动。因此，对这些防护系法术作用的地方进行"搜索"检定有 +4 加值。

所有人物皆可使用"搜索"检定寻找DC等于或小于20的密门。但只有游荡者可使用"搜索"检定寻找DC为20以上的密门（例外：牧师使用"寻找陷阱"法术，可如游荡者一般使用"搜索"技能）。寻找非魔法陷阱的DC至少为20，若隐藏良好，其DC更高。寻找魔法陷阱的DC=25+制造该陷阱的法术等级，如：辨识施了"圈套术"的陷阱，DC=23。

游荡者也可尝试使用此技能寻找"爆裂符文"、"火焰陷阱"、"守卫结界"、"魔法徵记"与"传送法阵"制造的陷阱，其后也可尝试使用"解除装置"解除。至于以法术"荆棘丛生"或"刺石术"制造的陷阱，游荡者可使用"搜索"寻找，但"解除装置"却无法解除。各法术说明请见第十一章。

职业不是游荡者的矮人，也可使用"搜索"寻找岩石制或岩石内的复杂陷阱（DC为20以上）。同时，矮人对这类陷阱进行"搜索"检定有 +2 种族加值。

特殊：即使没有"追踪"专长，人物也可使用"搜索"寻找踪迹，但只能追踪DC等于或小于10的踪迹（见第五章的"追踪"专长说明）。

DUNGEONS & DRAGONS

察言观色（Sense Motive）

【感知】

本技能可察觉对方是否在欺骗你。"察言观色"代表对他人肢体语言、说话习惯与特殊动作的敏感度。

检定：若检定成功，人物可避免被骗（见本章有关"唬骗"的说明）。人物也可使用本技能留意周遭是否有不寻常的事件，或判断某人是否值得信任。使用"察言观色"获取信息至少需1分钟，但人物也可花一整晚观察周遭的人。

目的	难度等级
直觉	20
觉察附魔	25

直觉：直觉是对目前社交情况的敏感度。通过观察他人行为，可发现事情是否不对劲（如：和骗子交谈时）。相对地，你也可感觉对方是否值得信任。

觉察附魔：可辨认对方行为是否为受到附魔效应的影响（亦即影响心灵的魔法效果，如："魅惑人类"）。即使对方不自觉，你也可辨识。

重试：不可重试。但对方每进行一次欺骗，便可进行一次检定。

特殊：面对宿敌时，巡林客的"察言观色"检定有加值（见第三章相关说明）。

语言（Speak Language）

【无：须受训】

"语言"的作用方式和其他技能不同。

●1级人物会用的语言数为1或2种（视人物种族而定），再加上智力调整值（见第二章相关说明）。

●以技能级数提升"语言"技能时，"语言"级数并不上升，但可多会一种语言。

●"语言"不需检定，仅有会与不会之分。

●除了野蛮人外，任何人物均可读写所会的语言。每种语言皆有相对应的文字（某些语言的文字共通）。

常见语言与文字请见表4-6。

重试：不适用（因为"语言"不需检定）。

表4-6：语言

语言	常见使用者	文字
深渊语	恶魔、混乱邪恶阵营异界生物	炼狱文
水族语	水系生物	精灵文
风族语	风系生物	龙文
天界语	善良阵营异界生物	天界文
通用语	人类、半身人、半精灵、半兽人	通用文
龙语	狗头人、战蜥人、蜥人族、龙	龙文
德鲁伊语	限德鲁伊使用	德鲁伊文
矮人语	矮人	矮人文
精灵语	精灵	精灵文
侏儒语	侏儒	矮人文
地精语	地精、大地精、熊地精	矮人文
巨人语	双头巨人、食人魔、巨人	矮人文
豺狼人语	豺狼人	通用文
半身人语	半身人	通用文
火族语	火系生物	龙文
炼狱语	魔鬼、守序邪恶阵营异界生物	地狱文
兽人语	兽人	矮人文
木族语	树精	精灵文
土族语	索尔石怪、其他土系生物	矮人文
地底通用语	黑暗精灵、夺心魔	精灵文

辨识法术（Spellcraft）

【智力：须受训】

本技能可辨识施展中或作用中的法术。

难度等级	目的
13	施展"阅读魔法"辨识"守卫结界"。
15+法术等级	辨识施展中的法术（必须看到该法术的姿势成分或听到该法术的言语），不可重试。
15+法术等级	从法术书或卷轴上学习法术（限法师使用）。对该法术而言，除非人物"辨识法术"技能级数上升至少1，否则不可重试（就算找到其他学习来源也不可）。
15+法术等级	从借来的法术书准备法术（限法师使用），每天仅可尝试一次。
15+法术等级	施展"侦测魔法"，由物品或生物周围泛出的魔法灵光辨识该法术相关学派（若该光芒并非法术效果，则DC为15+施法等级的一半）。
19	施展"阅读魔法"辨识"魔法徽记"。
20+法术等级	辨识作用中的法术（必须能看到或侦测该法术的效果），不可重试。
20+法术等级	辨识由魔法创造或塑形的材料（如：辨识一堵铁墙是否由"铁墙术"制造），不可重试。
20+法术等级	未施展"阅读魔法"的情况下尝试解读书写的法术（例如卷轴）。每天仅可尝试1次。
20	绘出魔法图阵，增强施展在召唤生物身上的"次元锚"，需耗费10分钟。不可重试。由DM进行检定。
30或更高	辨识陌生或独特的魔法效果（如：魔法流的效果），不可重试。

检定：人物可辨识法术或魔法效果。

除此之外，通过施展某些法术（如"侦测魔法"），也可进行"辨识法术"检定，以获得魔法信息，请见第十一章说明。

重试：参见上表。

特殊：专精法师对于专精学派法术的"辨识法术"检定有+2加值。然而，对禁制学派法术做"辨识法术"检定时，需受-5减值（而某些任务，例如学习禁制学派法术，则绝无可能）。

若"使用魔法装置"的技能级数达到5，使用"辨识法术"阅读卷轴上的法术时，有+2共效加值。

侦察（Spot）

【感知】

本技能可察觉埋伏的强盗、躲藏在阴影中的游荡者，或一堆垃圾里的巨蜈蚣。

检定："侦察"主要用于察觉躲藏的人物或生物。一般而言，若对方不愿暴露位置，"侦察"便需和对方的"躲藏"进行对抗检定。有时对方并非刻意躲藏，但仍不易察觉，因此人物必须通过"侦察"检定才能发现对方。

若"侦察"检定结果大于20，通常即可察觉附近的隐形生物（但还是看不到）。

"侦察"也可拆穿使用"易容"的人（见本章关于"易容"的说明）。

状况	减值
每10英尺距离	-1
侦察者分心	-5

重试：若人物有机会发现对方（即使并非主动注意），便可进行一次"侦察"检定。DM可主动要求玩家进行"侦察"检定，以决定与敌人遭遇的起始距离。"侦察"检定属于整轮动作，人物可能察觉之前未察觉的生物。

特殊：受“催眠术”影响的人，其“侦察”检定受 -4 减值。

受吟游诗人“迷魂”影响的人，其“侦察”检定受 -4 减值。

拥有“警觉”专长的人，其“侦察”检定有 +2 共效加值。

面对窃敌时，巡林客的“侦察”检定有加值（见第三章相关说明）。

由于感觉敏锐，精灵的“侦察”检定有 +2 种族加值。

半精灵的“侦察”检定有 +1 种族加值。由于带有精灵血统，半精灵的感觉比人类敏锐，但仍不及精灵。

游泳（Swim）

【力量】

本技能可让陆栖生物游泳、潜水或避开水中障碍等等。

水域状况	难度等级
风平浪静	10
波涛汹涌	15
狂风暴雨	20

检定：“游泳”检定成功，可以正常速度的 1/4（移动等效动作）或 1/2（整轮动作）游泳。每轮皆须进行检定。若检定失败，人物该轮便无法在水中移动。若检定结果等于或小于 DC-5，表示人物溺水下沉。有关溺水的说明，请见《地下城主指南》。

水中人物（不论溺水或故意）若不浮出水面，每待在水下一轮，其“游泳”检定便需受 -1 减值（每轮累加）。

游泳检定的 DC 取决于水域状况。

每游 1 小时，人物便需进行 DC=20 的“游泳”检定，若未成功则因疲乏而受 1d6 点淤伤。

特殊：防具检定减值不适用于本技能。然而，人物每带有 5 磅负重（包括携带和穿着物），会有 -1 减值。

滚翻（Tumble）

【敏捷；须受训；防具检定减值】

此技能可尝试鱼跃、侧翻与前后翻等动作。若人物速度因防具或负重而减慢，便无法使用本技能。

检定：人物可缓和坠落力道或翻过对手，也可使用本技能娱乐观众（如同“表演”）。

重试：检定失败之后，同样的观众不会再对表演有兴趣。

难度等级	目的
15	坠落计算伤害时，坠落高度可少算 10 英尺。
15	滚翻移动 20 英尺以内（视为正常移动的一部份），且不引发借机攻击。检定失败表示人物滚翻移动 20 英尺，但引发借机攻击。
25	滚翻移动 20 英尺以内（视为正常移动的一部份）通过敌人占据区域（上、下或绕过），且不引发借机攻击。检定失败表示人物滚翻移动 20 英尺通过敌人占据的区域，但引发借机攻击。



莉达发现使用魔法物品可能很危险

每次坠落时，人物也只能在着地瞬间尝试缓和力道一次。人物每轮只能以滚翻移动一次（视为正常移动的一部份）。

特殊：若“滚翻”的技能级数达到 5，采取标准动作或整轮动作进行防御式战斗时，AC 闪避加值变为 +3，而非 +2（见第八章有关防御式战斗的说明）。

若人物“滚翻”的技能级数达到 5，采取专心防御标准动作时，AC闪避加值变为+6，而非+4（见第八章有关专心防御的说明）。

若人物“跳跃”的技能级数达到 5，则“滚翻”检定有 +2 共效加值。

若人物“滚翻”的技能级数达到 5，则“平衡”检定有 +2 共效加值。

使用魔法装置（Use Magic Device）

【魅力；须受训；限吟游诗人、游荡者】

本技能可启用魔法装置，包含：卷轴、魔杖、以及无法以其他方式启用的魔法物品。

检定：本技能可让人物如同拥有某法术能力与职业特性，或模仿其他种族与阵营，以藉此阅读法术或启用魔法物品。

目的	难度等级
解读书写的法术	25+ 法术等级
模仿法术能力	20
模仿职业特性	20
模仿属性值	见内文说明
模仿种族	25
模仿阵营	30
摸索启用	25

使用本技能启用魔法装置属于标准动作（有关启用魔法物品的规则，见第八章与《地下城主指南》），然而检定是否成功乃是一瞬间的事。此检定本身并不花时间，且包含于启用魔法物品的标准动作中。

每次启用装置（如魔杖等物品）皆需进行检定。若使用本技能模仿其他阵营等持续性特质（例如：非邪恶阵营的人物模仿中立邪恶，并尝试携带“秽暗之书”而避免被该书伤害），则需每小时进行一次检定。

人物必须有意识地模仿。也就是说，欲进行“使用魔法装置”检定，人物本身必须知道自己正尝试模仿何种要素。

解读书写的法术：效果如同“辨识法术”，不过 DC 提高 5。

模仿法术能力：欲透过卷轴或魔杖施法，你必须先拥有施展该法术的能力，此技能即可使你视同拥有施展特定法术的能力。换言之，本技能可使你模仿施法能力来使用魔法物品。使用此技能时，你的有效施法者等级为检定结果减20（即

使施法者等级为0也没关系）。使用魔杖和施法者等级无关，但使用卷轴则和施法者等级有关。若你的有效等级低于施法者等级，则须掷骰决定是否成功使用卷轴（见《地下城主指南》有关卷轴的说明）。

模仿法术能力无法使你独立施展法术。你仅能透过卷轴或魔杖施展该法术。请注意：透过卷轴施法前，必须先解读该卷轴。

模仿职业特性：有时候，启用魔法物品需模仿特定职业特性。你的有效职业等级为检定结果减20。举例来说，莉达找到一只魔法圣杯，可让牧师或老练的圣武士，利用类似驱散不死生物的能力，导引正能量至清水中，使其变成圣水。莉达尝试模仿牧师驱散不死生物的能力，以启用该魔法装置，她的有效职业等级为检定结果减20。由于1级牧师便拥有驱散不死生物的能力，因此莉达"使用魔法装置"检定结果须大于等于21才算成功。

你不能真的使用所模仿职业的职业特性，你仅能模仿该职业特性以启用魔法装置。

若模仿的职业有阵营限制，你必须符合该阵营，如果你原本不属于该阵营，需另外进行"使用魔法装置"检定模仿的职业。

模仿属性值：透过卷轴施法时，你在相关属性上的属性值必须够高（法师法术为智力、神术为感知、术士或吟游诗人法术为魅力）。你的有效属性值（只针对相关属性）为检定结果减15。若你的相关属性值原本就够高，便不需进行检定。

模仿种族：有些魔法装置限特定种族才能使用，或由特定种族使用效果更好。你可模仿特定种族使用该物品。举例来说，半身人莉达可尝试使用+3矮人飞锤。若莉达"使用魔法装置"检定失败，该飞锤的威力仅和一般半身人使用它时相同。但若检定成功，莉达便可像矮人一样发挥该飞锤的威力。你每次只能模仿一个种族。

模仿阵营：某些魔法物品会根据使用者阵营产生有利或不利的效果。你可模仿任何阵营使用该物品。举例来说，任何非邪恶阵营人物若碰触"秽暗之书"，便会受伤。莉达可尝试模仿邪恶阵营，以安全碰触该书。你每次只能模仿一个阵营。

摸索启用：某些魔法物品是由特定词语、思想或动作启用。在毫无信息的情况下，你可尝试使用该物品，如同你使用了该特定词语、思想或动作。不过，你必须做出类似的行动，例如：说话、挥动该物品，或其他行动。若你之前曾经成功启用该物品，检定时有+2加值。

若"使用魔法装置"检定结果等于或小于DC-10，表示犯下严重失误。严重失误可释放出魔法能量，但却无法控制。DM可决定该严重失误的后果。常见后果包括：该物品影响了错误的对象、魔法能量造成使用者受伤2d6点等。请注意：使用卷轴施法时，若你的等级低于施法者等级，也可能造成严重失误，但那与"使用魔法装置"失败的严重失误是两回事。

重试：此技能可以重试，但若掷骰原值为1，而且检定又失败，则人物一天内皆无法再尝试启用该物品。

特殊：使用本技能不可取10。魔法本就无法预测，因此本技能也不甚可靠。

若人物"辨识法术"技能级数达到5，进行卷轴相关的"使用魔法装置"检定有+2共效加值。若人物"文书解读"技能级数达到5，进行卷轴相关的"使用魔法装置"检定有+2共效加值。这些加值可累加。

绳技（Use Rope）

【敏捷】

本技能可打坚固绳结、解复杂绳结或以绳索捆绑俘虏。

检定：大多数的"绳技"检定都不难。

难度等级	目的
10	打坚固绳结
15	打特殊绳结，例如可滑动、缓慢滑动或猛拉即可松开
15	单手以绳索围住自己并打结
15	把二条绳索接起来（需耗费5分钟）

以绳索捆绑欲脱逃者时，"绳技"需和对方的"脱逃"进行对抗检定。由于捆绑比挣脱容易，此时"绳技"检定有+10特殊加值。然而除非对方尝试脱逃，否则不需进行"绳技"检定。

特殊：丝绳可使"绳技"有+2环境加值。若于绳索上施展"活化绳"，可使"绳技"有+2环境加值。这些加值可累加。

若"脱逃"技能级数达到5，则使用"绳技"捆绑他人时，具有+2共效加值。

野外求生（Wilderness Lore）

【感知】

本技能可在野外打猎、带领队伍安全穿越冰原、辨识附近是否住有枭头熊，或避开流沙等自然危险等。

检定：在野外时，此技能可使队伍安全无恙，并觅得足够食物。

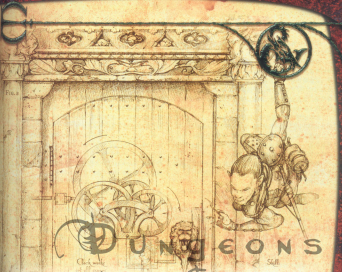
难度等级	目的
10	野外生活。一边打猎觅食（不需饮水与食物补给），一边前进，最高速度为陆上移动速度的一半。检定结果每比10多2，人物便可多供给一人份饮水与食物。
15	面对恶劣天气的强韧检定，若以陆上移动速度一半前进可有+2加值，若停留原地可有+4加值。检定结果每比15多1，人物便可多让一名队友拥有和自己相同的加值。
15	避免迷路或避开自然危险，例如：流沙。

重试：若为了在野外生活，或获得强韧检定加值，每24小时可检定一次"野外求生"，检定结果在一日内皆适用。若为了避免迷路或避开自然危险，可于遭遇时进行检定，但对同一条路或相同自然状况不可重试。

特殊：若人物"方向感"技能级数达到5，避免迷路的"野外求生"检定有+2共效加值。

巡林客为获取宿敌相关信息时，"野外求生"检定有加值（见第三章相关说明）。

Dungeons & Dragons



专长可以给人全新的能力，也可能增进既有的能力。举例来说，莉达（半身人游荡者）在1级时，选择“精通先攻”专长，这个专长可以使她在先攻权检定时有+4加值。到达3级时，她又可选择一项专长（见表3-2）。这次她选了“闪避”，这项专长使她可以避开对手攻击，增强防御等级（简称AC）。

专长是全有全无的，没有级数的分别，这与技能不同。

获得专长

专长并非用点数购得，你只需挑选想要的专长即可。创造新人物时可以得到一项专长，当人物等级到达三的倍数时（3级、6级、9级、12级、15级和18级），都可再获得一项专长（见表3-2）。兼职人物的人物等级，等于所有个别职业等级的总和，与单独职业等级无关。

除此之外，战士和法师在特定等级时，可以选择额外的专长（见表3-9与表3-20）。人类在1级时，也可以多选择一个专长。

先决条件（Prerequisite）

有些专长会要求一些先决条件，包括：属性、专长、技能或攻击加值等要求，你必须符合要求，才能选择该专长。你可在获得先决条件的同时选择该专长。例如，半兽人库斯克在3级时，可花费1点技能点数学习“骑术”（技能级数成为1），便可以同时选择“骑乘战斗”专长。

若你丧失先决条件，便无法使用相关专长。例如，若受到“衰弱射线”的影响，导致力量降至13以下，便无法使用“猛力攻击”专长。

专长类型

专长类型包括：一般专长、制造物品专长、超魔专长（Metamagic Feat）和特殊专长。一般专长没有共同特性。制造物品专长可以制造各类魔法物品。超魔专长可提高施法者准备或施展法术的效率。特殊专长则为属于特定职业的专长。

制造物品专长

制造物品专长可让施法者制作特定种类的魔法物品，但这需要耗费自身力量。施法者必须将自己的力量灌注一部份到魔法物品中。

Acid spray is pumped by the clock works

应用每种制造物品特技可制造一种特定类型的魔法物品。不过它们都有某些共同的特性。

消耗经验值（XP Cost）：当施法者制造魔法物品时，必须耗费本身的力量与能源，消耗的经验值等于1/25的物品价格（以金币计算）（有关物价规则，请见《地下城主指南》）。人物不可将经验值减至低于目前等级的下限。然而，当他获得足够升级的经验值时，可以立刻将经验值用于制造物品，而非用于升级。

消耗原料：制造魔法物品需要昂贵的材料，大部分会在制造过程中用掉。这些耗材的价格大约等于成品价格的一半。

举例来说，法师米雅莉在12级时获得“锻造戒指”专长，她想制造一只+3卸劲戒指。这戒指的价格是18000金币，因此她必须花720点经验值以及9000金币，才能制造。

使用制造物品专长时，通常还要有实验室或魔法工作室等设施。通常这些都不难找到，但在某些情况例外（如：出门远行时）。

时间：制造魔法物品所需的时间视专长与物品价格而定，最少需要一天。

消耗物品：“调制药水”、“制造法杖”和“抄录卷轴”专长可以制造出再现法术效果的物品，其威力与制造时设定的施法者等级有关。例如，施法者等级8的火球法杖，发出的火球可造成8d6点伤害，距离可达720英尺。物品的价格（也就是所需消耗的经验值与原料）也依施法者等级而定。施法者等级必须足以施展该物品蕴含的法术。每件物品的价格等于：法术等级×施法者等级×常数：

卷轴：基本价格＝法术等级×施法者等级×25金币

药水：基本价格＝法术等级×施法者等级×50金币

法杖：基本价格＝法术等级×施法者等级×750金币

上述公式中，零级法术的法术等级以1/2计算。

额外消耗：如果药水、卷轴或法杖中储存的法术带有昂贵的材料成分，或需要消耗XP，则制造时还需要额外的花费。就药水和卷轴而言，制造者必须支付该材料成分和XP。就法杖而言，必须耗费五十份材料成分和五十倍XP。

有些物品本身即需要额外的材料成分或XP，这会列在该物品的说明中。举例来说，“三愿戒指”除了一般花费外，还需额外支付15000点XP（等同于施展三次“祈愿术”的经验值）。

超魔专长

施法者的魔法知识增加之后，便可用一些特别的方式施展法术。施法者可以学习如何不用咒语施法、加强法术的效果，或在瞬息之间施出法术。这种法术极难准备与施展，但正是超魔专长的神奇所在。

举例来说，米雅莉在3级时选择了“法术默发”专长，这项超魔专长可以让她不需语音成分也能施法，欲达到这种效果，在准备法术时，必须使用高于此法术等级一级的法术位。如果她要默发的法术是“魅惑人类”，便得用一个二级法术的位，然而它依旧是一级法术。对抗此“魅惑人类”的意志检定难度等级（简称DC）并未提升。她无法默发二级法术，因为这需要一个三级法术的位，这必须等她升到5级法师时才可能。

法师与施神术者：法师与施神术者（牧师、德鲁伊、圣武士和巡林客）都必须事先准备法术。在准备的过程中，他们必须决定哪个法术要搭配超魔专长。

术士与吟游诗人：术士和吟游诗人是在施法时才选择想用的法术。他们也可以在施法时才决定是否要搭配超魔专长，但与其他施法者一样，他们也需占用较高等级的法术位，才能施展超魔法术。举例来说，某个吟游诗人以“法术定发”施展“隐形”，这会用掉一个三级法术位（“隐形”是吟游诗人二级法术）。由于术士和吟游诗人是临时将法术与超魔法搭配，因此使用超魔法术时，必须花费较多的时间。原本为单动作法术（1-Action Spell）转为超魔法术后，需要以整轮动作法术（Full-Round Action）才能完成。若是费时更久的法术，必须多花一个整轮动作才能完成。

自发施法与超魔专长：牧师将法术转换为“治疗伤害法术”或“造成伤害法术”也可以配合超魔专长使用。例如，11级牧师可以将某个六级法术转换成配合“法术强效”的“治疗致命伤”。原本为单动作法术转为超魔法术后，需要以整轮动作才能完成。若是费时更久的法术，必须多花一个整轮动作才能完成。

超魔专长对法术的效果：虽然搭配超魔专长，会使法术占用较高等级的法术位，但该法术的法术等级仍然不变，该法术的豁免检定调整值也不变（除非在超魔专长中有特别规定）。超魔专长只能搭配施法者本身施展出来的法术，不能搭配由魔杖、卷轴或其他物品发出的法术。

不是所有的法术都能搭配超魔专长，参见专长说明的特殊部分。

多项超魔专长搭配单一法术：施法者可以在单一法术上搭配多项超魔专长。此时，法术栏位的等级会累加。例如，同时搭配“法术定发”和“法术默发”的“魅惑人类”，必须占用一个三级法术位（“魅惑人类”是一级法术）。

魔法物品与超魔专长：你可以在制造卷轴、药水或法杖时，将存入的法术加上超魔专长。药水和法杖的法术等级限制是以提高后的法术等级计算。人物使用这些存有超魔法术的物品时，不需要有超魔专长。

反制法术与超魔专长：经由超魔专长加强的法术反制其他法术和被反制的特性没有变化（见第十章有关反制法术的说明）。

特殊专长

特殊专长是只限特定职业才能学的专长。例如，只有牧师和圣武士可学“额外驱散”，只有战士可学“武器专精”，只有法师可学“法术熟稔”。这些专长在第三章各职业的说明中有提及。

Dungeons & Dragons

专长说明

以下是各项专长的说明格式。

专长名称（专长类型）

阐述各个专长的效用或概略说明。

先决条件：人物获取此项专长必须拥有的条件，包括：属性值、基本攻击加值、经验等级、其他专长或技能。先决条件可能不只一项。如果没有先决条件，专长说明中便不会有此条目。

效果：说明本专长的效果。除非说明中特别提及，否则即使选择同样专长多次，效果也无法累加。

正常：缺少这项专长者做不到的事或受到的限制。如果缺少此项专长没有特别影响，便不会有此条目。

特殊：此专长的附加说明，可帮助你决定是否要选择此项专长。

表5-1：专长

一般专长	先决条件
警觉	—
双巧手	敏捷 15+
擅长盔甲（轻型）	—
擅长盔甲（中型）	擅长盔甲（轻型）
擅长盔甲（重型）	擅长盔甲（轻型）
	擅长盔甲（中型）
盲斗	—
战斗施法	—
战斗反射	—
闪避	敏捷 13+
灵活移动	敏捷 13+
	闪避
跳跃攻击	敏捷 13+
	闪避
	灵活移动
	基本攻击加值 +4
坚忍	—
擅长异种武器（a）	基本攻击加值达 +1
寓守于攻	智力 13+
精通卸除武器	智力 13+
	寓守于攻
精通绊摔	智力 13+
	寓守于攻
旋风攻击	智力 13+
	寓守于攻
	敏捷 13+
	闪避
	灵活移动
	基本攻击加值 +4
	跳跃攻击
强韧加强	—
精通重击（a）	擅长该武器
	基本攻击加值 +8
精通先攻	—
精通徒手击打	—
拨挡飞箭	敏捷 13+
	精通徒手击打
震慑拳	敏捷 13+
	精通徒手击打
	感知 13+
	基本攻击加值 +8
钢铁意志	—
领导力	人物等级 6+
闪电反射	—
擅长军用武器（a）	—
骑乘战斗	技能“骑术”
骑乘射击	技能“骑术”
	骑乘战斗
蹂踏	技能“骑术”
	骑乘战斗
快速骑乘攻击	技能“骑术”
	骑乘战斗
奋力冲刺	技能“骑术”
	骑乘战斗
	快速骑乘攻击
近程射击	—
远程射击	近程射击
精准射击	近程射击
快速射击	近程射击
	敏捷 13+
移动射击	近程射击
	敏捷 13+
	闪避
	灵活移动
猛力攻击	力量 13+
顺势斩	力量 13+
	猛力攻击
精通冲撞	力量 13+
	猛力攻击
精通击破武器	力量 13+
	猛力攻击
强力顺势斩	力量 13+
	猛力攻击
	顺势斩
	基本攻击加值达 +4
即时备战	基本攻击加值 +1
飞跑	—
擅长盾牌	—
擅长简易武器	—
专攻技能（a）	—
专攻法术（a）	—
法术穿透	—
健壮（b）	—
追踪	—
双武器攻击	—
精通双武器攻击	双武器攻击
	双巧手
	基本攻击加值 +9
武器娴熟（a）	擅长该武器
	基本攻击加值 +1
专攻武器（a）	擅长该武器
	基本攻击加值 +1

制造物品专长	先决条件
调制药水	制造者等级 3+
制造魔法武器及防具	制造者等级 5+
制造权杖	制造者等级 9+
制造法杖	制造者等级 12+
制造魔杖	制造者等级 5+
制造奇物	制造者等级 3+
锻造戒指	制造者等级 12+
抄录卷轴	制造者等级 1+

超魔专长	先决条件
法术强效	—
法术增远	—
法术延时	—
法术升阶	—
法术极效	—
法术瞬发	—
法术默发	—
法术定发	—

特殊专长（c）	先决条件
额外驱散（b）	牧师或圣武士
法术熟稔（a）	法师
武器专精（a）	战士等级 4+

（a）你可多次选择本专长，但每选一次，就必须选择一种新的武器、技能、魔法学派或法术。
（b）你可多次选择本专长，效果可累加。
（c）请参阅第三章有关各职业的说明。

警觉（Alertness）【一般专长】

你的感官相当敏锐。

效果："聆听"与"侦察"获得 +2 加值。

特殊：当魔宠在身边时，魔宠的主人可自动获得"警觉"专长（有关魔宠说明见第三章）。

双巧手（Ambidexterity）【一般专长】

你可以同时灵活地运用双手。

先决条件：敏捷 15+。

效果：忽略所有因使用副手导致的减值。你既不是右撇子，也不是左撇子。

正常：没有这项专长的人物使用副手时，攻击、属性与技能检定上有 -4 减值。例如，一个惯用右手的人物若使用左手握持武器，其攻击检定有 -4 减值。

特殊：此专长可弥补以双武器进行攻击时的副手减值。见本章"双武器攻击"专长说明，或表 8-2。

穿着轻型盔甲或未着盔甲的巡林客可以使用双武器战斗，效果视同具有"双巧手"与"双武器攻击"两项专长。

擅长盔甲：轻型（Armor Proficiency：Light）【一般专长】

你擅于使用轻型盔甲（见表 7-5）。

效果：当你穿着擅长的盔甲类型时，防具检定减值只会作用在"平衡"、"攀爬"、"脱逃"、"躲藏"、"跳跃"、"潜行"、"扒窃"和"滚翻"技能检定。

正常：当人物穿着非擅长的盔甲类型时，攻击检定以及所有移动相关的技能检定（包括"骑术"）都会有防具检定减值。

特殊：除了法师、术士与武僧外，其他职业不需选择即可获得本项专长。

擅长盔甲：中型（Armor Proficiency：Medium）【一般专长】

你擅于使用中型盔甲（见表 7-5）。

先决条件：擅长盔甲（轻型）。

效果：见"擅长盔甲"（轻型）。

正常：见"擅长盔甲"（轻型）。

特殊：战士、野蛮人、圣武士、巡林客、牧师、德鲁伊与吟游诗人，不需选择即可获得本项专长。

擅长盔甲：重型（Armor Proficiency：Heavy）【一般专长】

你擅于使用重型盔甲（见表 7-5）。

先决条件：擅长盔甲（轻型）、擅长盔甲（中型）。

效果：见"擅长盔甲"（轻型）。

正常：见"擅长盔甲"（轻型）。

特殊：战士、圣武士与牧师不需选择即可获得本项专长。

盲斗（Blind-Fight）【一般专长】

即使看不见敌人，你也可以进行近战战斗。



莉达闪避邪恶牧师所发出的法术射线

效果：在近战时，若你因为对方隐蔽而失手，可以重掷一次失手几率，看是否真的没打中（见表 8-10）。

隐形者与你近战时不能获得加值。即你不会丧失AC的敏捷加值，对方也不能获得正常的+2加值（见表 8-8）。但隐形者在远程攻击时，仍需计算加值。

黑暗与视线不佳只会使你的速度减慢 1/4，而非 1/2（见表 9-4）。

正常：隐形者攻击你时，会有攻击检定调整值（见表 8-8），而且你的速度会因为黑暗与视线不佳而减慢（见表9-4）。

特殊：对付"闪现术"的受术者时，"盲斗"无作用（各法术说明见第十一章）。

调制药水（Brew Potion）【制造物品专长】

你可以制造出带有魔法的药水，有关药水的说明请见《地下城主指南》。

先决条件：施法者等级达 3 级。

效果：你可以制造包含已知的法术的药水，法术等级不能超过三级，而且必须以生物为目标。调制药水需要一天的时间。调制药水时必须设定施法者等级。此施法者等级必须足以施展该法术，而且不可高于你本身的职业等级。药水基本价格 = 所含法术等级 x 施法者等级 x50 金币。你必须花费相当于药水基本价格 1/25 的经验值，以及相当于该价格一半的

原料费用，才能制出药水。

制造药水时的选择都如同一般施法一样。喝下药水的生物即为受术者。

除了上述基本价格支出之外，如果药水中的法术带有昂贵的材料成分，或需要消耗XP，则制造时仍需额外支付这些花费。

顺势斩（Cleave）【一般专长】

你可以发动强大的攻击。

先决条件：力量达13、猛力攻击。

效果：如果你对某个目标造成足以使之倒下的伤害（如：将对手的生命值打到0以下，或杀死对方），你可以立即对邻近的另一目标，发动一次额外的近战攻击。发动额外攻击前，你不可做5英尺移动。这次攻击所用的武器与加值，皆与前一次攻击相同。本专长每轮只能使用一次。

战斗施法（Combat Casting）【一般专长】

你善于在战斗中施展法术。

效果：防御式施法时，专注检定可获得+4加值（有关防御式施法的说明，见第八章）。

战斗反射（Combat Reflexes）【一般专长】

你可以趁敌人降低防备时，快速地做出反应。

效果：你可以趁人不备，进行多次借机攻击，多出来的次数等于你的敏捷调整值。例如，一个敏捷15的人物，在一轮中总共可有三次借机攻击（一次是每个人都有的正常借机攻击，由于其敏捷调整值为+2，所以再加二次）。假设有4个敌人进入他的威胁区域，他可对其中三个进行借机攻击。不过，他对每个敌人仍然只能进行一次借机攻击。

在措手不及时也可以进行借机攻击。

正常：没有这项专长的人物每轮只能有一次借机攻击，而且在措手不及时不能进行借机攻击。

特殊：若游荡者使用趁势攻击进行借机攻击（见第二章），本专长无法在该轮中提供额外借机攻击次数。

制造魔法武器及防具（Craft Magic Arms and Armor）【制造物品专长】

你可以制造魔法武器、盔甲或盾牌。

先决条件：施法者等级达5级。

效果：若要为武器、盔甲或盾牌附上特殊魔法，你必须符合制造它们的先决条件，花费时间（以日为单位）相当于该魔法特性价格的1/1000（以金币为单位）。此外，你还需支付相当于该特性价格1/25的经验值，以及相当于该价格一半的原料费用。各特性和价格请见《地下城主指南》。

用来附上魔法的武器、盔甲或盾牌必须是精制品（Masterwork）（上述支出并不包括制造精制品的费用）。

只要你有能力制造同样的东西，便可以修复破损的魔法武器、盔甲或盾牌。你必须支付相当于制造时一半的经验值、原料费用和时间。

制造权杖（Craft Rod）【制造物品专长】

你可以制造带有各种魔法效果的权杖。

先决条件：施法者等级达9级。

效果：有关制造各种魔法权杖的先决条件及价格，请见《地下城主指南》。只要符合先决条件，即可制造该权杖。制造魔法权杖时，你必须花的时间（以日为单位）相当于该权杖价格的1/1000（以金币为单位）。此外，你还需支付相当于基本价格1/25的经验值，以及相当于该价格一半的原料费用。

有些权杖还需花费额外材料成分或经验值（不包括在上述支出中），这些都会注明在该物品说明中。

制造法杖（Craft Staff）【制造物品专长】

你可以制造带有多种魔法效果的法杖。

先决条件：施法者等级达12级。

效果：有关制造各种法杖的先决条件及价格，请见《地下城主指南》。只要符合先决条件，即可制造该法杖。制造法杖时，你必须花的时间（以日为单位）相当于该法杖价格的1/1000（以金币为单位）。此外，你还需支付相当于基本价格1/25的经验值，以及相当于该价格一半的原料费用。

一把新的法杖内含50次储能。

除了上述基本价格支出之外，如果法杖中的法术带有昂贵的材料成分，或需要消耗XP，则制造时还需要额外支付这些花费。



Dungeons & Dragons

制造魔杖（Craft Wand）【制造物品专长】

你可以制造施展法术的魔杖（有关魔杖的规则，见《地下城主指南》）。

先决条件：施法者等级达5级。

效果：你可以制造存储已知法术的魔杖，法术等级不能超过四级。魔杖基本价格=所含法术等级×施法者等级×750金币。你必须花的时间（以日为单位）相当于该价格的1/1000（以金币为单位）。此外，你还需支付相当于基本价格1/25的经验值，以及相当于该价格一半的原料费用。

一把新的魔杖内含50发法术。

除了上述基本价格支出之外，如果魔杖中的法术带有昂贵的材料成分，或需消耗XP，则制造时还须支付50倍的材料成分或XP。

制造奇物（Craft Wondrous Item）【制造物品专长】

你可以制造各式魔法物品，例如：水晶球或飞毯。

先决条件：施法者等级达3级。

效果：有关制造各种奇物的先决条件及价格，请见《地下城主指南》。只要符合先决条件，即可制造该物品。制造魔法物品时，你必须花的时间（以日为单位）相当于该物品价格的1/1000（以金币为单位）。此外，你还需支付相当于基本价格1/25的经验值，以及相当于该价格一半的原料费用。

只要你有能力制造同样的东西，便可以修复损坏的魔法物品。你必须支付相当于制造时一半的经验值、原料费用和时间。

有些奇物还需花费额外材料成分或经验值（不包括在上述支出中），这些都会注明在该物品说明中。不论是制造或修复时，都需支付这些额外支出。

拨挡飞箭（Deflect Arrows）【一般专长】

你可以拨挡飞来的箭、矢、矛，或其他射击类和投掷类武器。

先决条件：敏捷达13、精通徒手打击。

效果：你必须空出一只手（没有拿任何东西）才能使用本专长。每轮中，在正常状况下你会被远程武器击中时，可以做一次反射检定，DC=20（如果远程武器在攻击时有魔法加值，则DC亦等量提升）。若检定成功，你将挡开该武器。你必须能察觉到该攻击，且不能处于措手不及状态。拨挡远程武器不算是一个动作。有些远程武器无法拨挡，如：巨人丢出的大石块，或"马友夫强酸箭"等。

特殊：武僧在2级时不需选择即可获得本专长，即使不符合先决条件亦可。

闪避（Dodge）【一般专长】

你善于闪避攻击。

先决条件：敏捷达13。

效果：当你动作时，你可以指定一名对手，该对手对你攻击时，你的AC有+1的闪避加值。你可以在其他动作时改换新的目标。注意：若你失去AC的敏捷加值，也会同时失去闪避加值。与大多数类型加值不同，各项闪避加值可以累加（例如闪避专长和矮人闪避巨人的种族加值）。

法术强效（Empower Spell）【超魔专长】

你可以增强法术的效果。

效果：搭配此专长时，法术的所有可变数值皆增加1/2，包括：造成比原本多1/2的伤害、治疗多1/2的生命值、多影响1/2数量的目标等。例如，强化过的"魔法飞弹"伤害值是原本的1又1/2倍（每个飞弹细1d4+1，再将结果乘以1.5）。但本专长不影响豁免检定与对抗掷骰（如："解除魔法"的检定）。法术若没有变动数值，则无影响。强效的法术需占用高于原本二个等级的法术位。

坚忍（Endurance）【一般专长】

你有超乎常人的耐力。

效果：若你从事持久的身体运动（如：奔跑、游泳、憋气等），检定时可以有+4加值。

法术增远（Enlarge Spell）【超魔专长】

你可以增加法术的施展距离。

效果：增远的法术其距离加倍。搭配此专长时，若法术的影响区域或效果与距离有关（如"祝福术"或锥状法术），则其影响区域或效果加倍。与距离无关的法术则不受影响。增远的法术需占用高于原本一个等级的法术位。

擅长异种武器（Exotic Weapon Proficiency）【一般专长】

选择一种欲擅长的异种武器（如：双头连枷或手里剑，见表7-4）。

先决条件：基本攻击加值达+1。

效果：使用该异种武器时，攻击检定无减值。

正常：使用不擅长的武器进行攻击时，攻击检定有-4减值。

特殊：你可以多次选择本专长，以擅长新的武器。若欲选择重剑或矮人重斧，先决条件是力量达13。

寓守于攻（Expertise）【一般专长】

你在战斗中可以兼顾防御与攻击。

先决条件：智力达13。

效果：当你在近战中进行攻击行动或整轮攻击行动时，可以选择让攻击检定具有特定减值（至多-5），再将等量的绝对值加到你的AC上，此加值为闪避加值，且不可超过你的基本攻击加值。此加值效果将持续到你的下轮行动为止。

正常：不具有本专长的人物，可在攻击行动或整轮攻击行动中采取防御式战斗，此时攻击检定需受-4减值，AC则有+2闪避加值。

法术延时（Extend Spell）【超魔专长】

此专长可使法术效果的持续时间加长。

效果：搭配此专长时，法术持续时间成为原本的两倍。持续时间为专注、立即或永久的法术，不受本专长影响。延时的法术需占用高于原本一个等级的法术位。

额外驱散（Extra Turning）【特殊专长】

只有牧师和圣武士才能学习本专长。详细规则请见第三章有关牧师和圣武士的职业说明。

远程射击（Far Shot）【一般专长】

使用远程武器时射程增加。

先决条件：近程射击。

效果：当你使用射击类武器时（如：弓），射程将增加原本的1/2（即乘1.5倍）。当你使用投掷类武器时，射程增为两倍。

锻造戒指（Forge Ring）【制造物品专长】

你可以制造带有各式魔法效果的戒指。

先决条件：施法者等级达12级。

效果：有关制造各种魔法戒指的先决条件及价格，请见《地下城主指南》。只要符合先决条件，即可制造该戒指。制造魔法戒指时，你必须花的时间（以日为单位）相当于该魔法戒指价格的1/1000（以金币为单位）。此外，你还需支付相当于基本价格1/25的经验值，以及相当于该价格一半的原料费用。

只要你有能力制造同样的东西，便可以修复损坏的魔法戒指。你必须支付相当于制造时一半的经验值、原料费用和时间。

有些戒指还需花费额外材料或分或经验值（不包括在上述支出中），这些都会注明在该物品说明中。例如，锻造“三愿戒指”除了一般花费外，还需额外支付15000点XP（等同于施展三次“祈愿术”的经验值）。不论是制造或修复时，都需支付这些额外支出。

强力顺势斩（Greate Cleave）【一般专长】

当你击倒对手时，可以使用近战武器进行多次附加攻击。

先决条件：力量达13、猛力攻击、顺势斩、基本攻击加值达+4。

效果：同“顺势斩”，但每轮可以使用的次数不限。

强韧加强（Great Fortitude）【一般专长】

你比一般人更强悍。

效果：所有强韧检定获得+2加值。

法术升阶（Heighten Spell）【超魔专长】

你可以提升法术的有效等级（Effective level）。

效果：搭配本专长时，法术等级比原本等级要高（不可超过九级）。法术升阶可以确实提升法术等级，这与其他超魔专长不同。法术效果中所有与法术等级有关的变数（如：法术豁免检定DC和穿透“次级法术无效结界”的能力），都以升阶后的法术等级计算。升阶法术的准备方式视同提升后的法术等级，例如：牧师可以将“人类定身术”升阶成为四级法术，该法术的准备方式视同四级法术（而非二级法术），所有效果亦如同四级法术。

精通冲撞（Improved Bull Rush）【一般专长】

你可以用很好的技术撞退敌人。

先决条件：力量达13、猛力攻击。

效果：当你进行冲撞时（见第八章相关说明），防御者无法对你发动借机攻击。

精通重击（Improved Critical）【一般专长】

你可选择一种武器（如：长剑或巨斧），使用起来更易击中敌人要害。

先决条件：擅长该武器、基本攻击加值+8。

效果：使用特定武器时，重击威胁范围加倍。例如，正常长剑造成重击的掷骰原值为19或20（两个数字）。当选择长剑作为“精通重击”的武器时，其重击威胁范围成为17到20（四个数字）。

注意：“锐锋”（Keen）的魔法武器也会使重击威胁范围加倍。而只要是遇到两个加倍值，结果都以三倍计算。换言之，若你有“精通重击：长剑”专长，则使用重击威胁范围加倍的魔法长剑时，其重击威胁范围为15到20（六个数字）。

特殊：你可以多次选择此专长，但每次必须选择不同的武器。

精通卸除武器（Improved Disarm）【一般专长】

你知道如何在战斗中卸除对手的武器。

先决条件：智力达13、寓守于攻。

效果：当你试图卸除对手的武器时，不会引发对方的借机攻击，对方也没有机会卸除你的武器。

正常：见第八章有关卸除武器的规则。

精通先攻（Improved Initiative）【一般专长】

你对战斗的反应很快。

效果：先攻权检定获得+4加值。

精通绊摔（Improved Trip）【一般专长】

你不但精于绊倒对手，还可以顺势发动攻击。

先决条件：智力达13、寓守于攻。

效果：你在近战中成功绊摔对手时，可以马上对其获得一次额外近战攻击的机会。例如，托达克在11级时每轮可进行三次攻击，基本攻击加值分别为+11、+6和+1。在轮中，他试图绊摔对手。第一次他失败了（用掉他的第一次攻击），第二次他成功，他立刻可以对敌人进行攻击，其基本攻击加值为+6。最后他还有一次+1的攻击。

正常：见第八章有关绊摔的说明。

Dungeons & Dragons

特殊：武僧在6级时不需选择即可获得本专长，即使没有“寓守于攻”专长亦可。

精通双武器攻击（Improved Two-Weapon Fighting）【一般专长】

你是使用双武器战斗的专家。

先决条件：双武器攻击、双巧手、基本攻击加值达+9。

效果：除了原本额外的一次副手攻击外，你还可用副手再多攻击一次，但有-5减值（见表8-2）。

正常：无此专长的人物使用副手攻击时，只能用副手进行一次额外攻击。

特殊：巡林客只需符合基本攻击加值的先决条件，便可选择此专长，但使用时必须穿着轻型盔甲或未着盔甲。

精通徒手击打（Improved Unarmed Strike）【一般专长】

你精通徒手作战的技巧。

效果：徒手时视同持有武器一样，当你徒手攻击持武器的对手时，不会引发借机攻击。然而当对手徒手攻击你时，你却可以进行借机攻击。

特殊：武僧在徒手作战时，自动视为拥有此专长（见第三章有关武僧的说明）。

钢铁意志（Iron Will）【一般专长】

你有超乎常人的坚强意志。

效果：所有意志检定获得+2加值。



米雅莉透过她抄录的卷轴施展法术

Dungeons & Dragons

领导力（Leadership）【一般专长】

此项专长说明请见《地下城主指南》。

闪电反射（Lightning Reflexes）【一般专长】

你的反应力比一般人快。

效果：所有反射检定获得+2加值。

擅长军用武器（Martial Weapon Proficiency）【一般专长】

选择一种欲擅长的军用武器（如：长弓，见表7-4）。此专长可以使你擅长职业基本武器列表外的新武器。

效果：使用该军用武器时，攻击检定无减值。

正常：使用不擅长的武器进行攻击时，攻击检定有-4减值。

特殊：野蛮人、战士、圣武士和巡林客擅长所有军用武器。

你可以多次选择本专长，以擅长新的武器。

若牧师所信仰的神祇偏好某军用武器，且该牧师选择了“战争”领域，则不需选择即可获得该武器的“擅长军用武器”及“专攻武器”两项专长。

对自己施展“谓

森变形术”的术士或法师，在法术持续时间内，擅长所有军用武器。

法术极效（Maximize Spell）【超魔专长】

你可以将法术的效果发挥到最大。

效果：搭配本专长时，法术效果中所有变数皆以最大值计算，包括：伤害值、治疗生命值、影响目标数量等。例如，配合法术极效的“火球术”，可造成的伤害值为 6x 施法者等级（最高可达60点）。但豁免检定和对抗掷骰不受影响（如：“解除魔法”的检定）。法术若没有可变数值，则无影响。极效的法术需占用高于原本三个等级的法术位。

配合“法术强化”和“法术极效”的法术，可同时获得此两个专长的效果，也就是正常掷骰结果的最大值再乘 1.5 倍。

灵活移动（Mobility）【一般专长】

你擅于闪过敌人并躲开攻击。

先决条件：敏捷达 13、闪避。

效果：当你进入或离开敌人的威胁区域，引发对方借机攻击时，你的AC可获得+4闪避加值。注意：若你失去AC的敏捷加值，也会同时失去闪避加值。与大多数类型加值不同，各项闪避加值可以累加（例如灵活移动专长和矮人闪避巨人的种族加值）。

骑乘射击（Mounted Archery）【一般专长】

你擅于在马背上使用远程武器。

先决条件：“骑术”技能、骑乘战斗。

效果：在马背上使用远程武器时，减值减为一半。例如，当坐骑以倍速移动时，减值为 -2，而非 -4。坐骑奔跑时，减值为 -4，而非 -8（见第八章有关骑乘战斗的说明）。

骑乘战斗（Mounted Combat）【一般专长】

你擅于骑乘战斗。

先决条件：“骑术”技能。

效果：坐骑被击中时，你可以每一次“骑术”检定，若检定结果大于对手的攻击检定，则该攻击无效（换言之，若“骑术”检定结果大于坐骑的 AC，则以“骑术”检定结果取代）。此专长每轮只能使用一次。

近程射击（Point Blank Shot）【一般专长】

你可以使用远程武器在近距离精准地击中目标。

效果：使用远程武器攻击 30 英尺内的目标时，攻击检定与伤害值皆可有 +1 加值。

猛力攻击（Power Attack）【一般专长】

你在近战中可以发挥异常强大的攻击。

先决条件：力量达 13。

效果：当你动作时，在所有攻击检定之前，你可以选择让所有近战攻击检定减去特定数值，再将该数值加到所有近战伤害掷骰上。该数值不能超过你的基本攻击加值。攻击减值与伤害加值将持续到你下轮动作之前。

精准射击（Precise Shot）【一般专长】

你擅于掌控远程攻击的速度与准度。

先决条件：近程射击。

效果：当你使用远程武器射向与队友近战中的对手时，你的攻击检定不会受 -4 减值（见第八章之相关规则）。

即时备战（Quick Draw）【一般专长】

你可以在第一时间拔出武器备战。

先决条件：基本攻击加值达 +1。

效果：你拔取武器的动作视为即时动作，而非移动等效动作。

法术瞬发（Quicken Spell）【超魔专长】

你可以在瞬间发出法术。

效果：搭配本专长时，施展法术视为即时动作。在同一轮中，你可以进行另一个行动，甚至施展另一个法术。每轮只能施展一个瞬发法术。施展时间超过一轮的法术，不可搭配本专长。瞬发的法术需占用高于原本四个等级的法术位。

快速射击（Rapid Shot）【一般专长】

你使用远程武器的速度超乎常人。

先决条件：近程射击、敏捷达 13。

效果：你使用远程武器时，每轮可以多攻击一次。这些攻击都以最高的基本攻击加值计算，但所有攻击检定（包括原本与额外的）皆有 -2 减值。使用本专长属于全力攻击动作（Full attack action）（见第八章有关全力攻击动作的说明）。

快速骑乘攻击（Ride-By Attack）【一般专长】

你擅于在骑乘时迅速攻击。

先决条件：“骑术”技能、骑乘战斗。

效果：骑乘冲刺时，你可以在正常移动与攻击之后再次移动（沿着冲刺的直线路径），但该轮的移动距离不可超过骑乘速度的两倍。你不会引发攻击目标的借机攻击。

飞跑（Run）【一般专长】

你是个飞毛腿。

效果：你在奔跑时的移动速度为正常时的五倍，而非四倍（见第八章有关奔跑的说明）。助跑跳跃时（见第四章有关“跳跃”技能的说明），跳跃距离与高度可增加 1/4，但仍受最大距离的限制。

抄录卷轴（Scribe Scroll）【制造物品专长】

你可以抄录带有魔法的卷轴，有关卷轴的说明请见《地

下城主指南》。

先决条件：施法者等级达1级。

效果：你可以将已知的法术抄录至卷轴上。卷轴基本价格=所含法术等级×施法者等级×25金币。抄录卷轴时，你必须花的时间（以日为单位）相当于卷轴基本价格的1/1000（以金币为单位）。此外，你还需支付相当于基本价格1/25的经验值，以及相当于该价格一半的原料费用。

除了上述基本价格支出之外，如果卷轴中的法术带有昂贵的材料成分，或需要消耗XP，则制造时还需要额外支付这些花费。

擅长盾牌（Shield Proficiency）【一般专长】

你擅长使用各种盾牌。

效果：使用盾牌时只受到标准减值（见表7-5）。

正常：不具此专长的人物使用盾牌时，攻击检定以及所有移动相关的技能检定（包括"骑术"）都会有防具检定减值。

特殊：除了法师、术士、游荡者与武僧外，其他职业不需选择即可获得本项专长。

移动射击（Shot on the Run）【一般专长】

你擅于使用远程武器打带跑。

先决条件：近程射击、敏捷达13、闪避、灵活移动。

效果：当你使用远程武器攻击时，在攻击前和攻击后都可移动，但移动总距离不能超过你的上限。

法术默发（Silent Spell）【超魔专长】

你可以无声地施展法术。

效果：搭配此专长时，不需言语成分即可施法。原本就不需言语成分的法术不受影响。默发的法术需占用高于原本一个等级的法术位。

特殊：吟游诗人的法术不能搭配此超魔专长。

擅长简易武器（Simple Weapon Proficiency）【一般专长】

你擅长使用所有简易武器（见表7-4）。

效果：使用简易武器时，攻击检定无减值。

正常：使用不擅长的武器进行攻击时，攻击检定有-4减值。

特殊：除了德鲁伊、武僧、游荡者和法师外，其他职业不需选择即可获得本项专长。

对自己施展"谭森变形术"的法师，在法术持续时间内，擅长所有简易武器。

专攻技能（Skill Focus）【一般专长】

你可选择一个技能专攻。

效果：所有相关技能检定都获得+2加值。

特殊：你可以多次选择此专长，但每次必须选择不同的技能。

专攻法术（Spell Focus）【一般专长】

你可以选择一个法术学派，施展该学派的法术时，效果更为强大。

效果：所选择学派的法术的豁免检定DC都获得+2加值。

特殊：你可以多次选择此专长，但每次必须选择不同的学派。

法术熟稔（Spell Mastery）【特殊专长】

只有法师可以选择本专长，请见第三章法师职业的相关说明。

法术穿透（Spell Penetration）【一般专长】

你的法术威力强大，比较容易穿透法术抗力。

效果：当你施法时，若受术者有法术抗力，你的施法者等级检定（1d20+施法者等级）可获得+2加值。

奋力冲刺（Spirited Charge）【一般专长】

你可以进行威力强大的骑乘冲刺。

先决条件："骑术"技能、骑乘战斗、快速骑乘攻击。

效果：骑乘时，若你进行冲刺动作，你的近战武器可造成两倍伤害（若使用长枪则可造成三倍伤害）。

跳跃攻击（Spring Attack）【一般专长】

你擅于以华丽的脚步进行近战。

先决条件：敏捷达13、闪避、灵活移动、基本攻击加值达+4。

效果：当你使用近战武器攻击时，在攻击前和攻击后都可移动，但移动总距离不能超过你的移动上限。此时你不会引发对手的借机攻击。穿着重型盔甲时，不可使用本专长。

法术定发（Still Spell）【超魔专长】

你不需做动作便可施法。

效果：搭配此专长时，不需姿势成分即可施法。原本就不需姿势成分的法术不受影响。定发的法术需占用高于原本一个等级的法术位。

震慑拳（Stunning Fist）【一般专长】

你擅于击中敌人要害。

先决条件：敏捷达13、精通徒手击打、感知达13、基本攻击加值达+8。

效果：使用本专长必须在攻击检定前声明（若没打中，也算用了一次"震慑拳"）。被你徒手击中的对手除了正常伤害值之外，必须做一次强韧检定（DC=10+1/2攻击者等级+感知调整值）。若强韧检定失败，会被震慑一轮（直到你下轮动作开始为止）。震慑状态的人物无法动作，且失去AC的敏捷加值。被震慑者若遭到攻击，攻击者的攻击检定有+2加值。你的人物等级每升四级，每天就可以多使用一次"震慑拳"，

Dungeons & Dragons

但一轮只能用一次。

特殊：已经具有震慑攻击能力的人物（如：武僧），仍可以选择此专长，使用时分开计算。

精通击破武器（Sunder）【一般专长】

你擅于攻击对手的武器。

先决条件：力量达13、猛力攻击。

效果：当你攻击对手的武器时，不会引发对方对你借机攻击（见第八章有关击破武器的说明）。

健壮（Toughness）【一般专长】

你比一般人更健壮。

效果：生命值加3点。

特殊：你可以多次选择本专长，效果可以累加。

追踪（Track）【一般专长】

你可以在绝大多数地形中追查生物或人物的踪迹。

效果：要找出踪迹或是追踪他人1英里以上，需做"野外求生"检定。每当踪迹变得难以追踪时（如：被其他痕迹覆盖、足迹分叉等），必须再做一次"野外求生"检定。

你的速度减为原本的一半（或用原本的速度，但检定受-5减值）。难度等级依地表的主要形态而定：

地表	难度等级	地表	难度等级
异常松软	5	坚实	15
松软	10	坚硬	20

异常松软的地面：此地形可以印下深而清楚的足迹（如：新雪、厚尘、软泥等）。

松软地面：此地形足以显示出施压的痕迹，但比新雪或软泥硬，生物常会在此地形留下浅显的足迹。

坚实地面：大部分的普通户外地面（如：草地、田野、林地等）、特别柔软或肮脏的室内地面（如：厚地毯、积满灰尘的地板）。生物只会留下轻微的踪迹（如：断掉的树枝、一小撮毛发），但很少留下足迹，即使有也不完整。

坚硬地面：此地形不会出现足迹，只会留下细微的痕迹（如：擦痕或移动过的小石头），例如：光秃的岩石、室内地板。大部分河床也属于此地形，因为所有足迹会立刻被掩盖或冲走。

状况	难度等级调整值
被追踪的生物每多三个	-1
被追踪生物的体型：(a)	
超微型	+8
微型	+4
超小型	+2
小型	+1
中型	0
大型	-1
超大型	-2
巨型	-4
超巨型	-8
留下痕迹之后每隔24小时	+1
留下痕迹之后每下一小时雨	+1
留下痕迹之后被新雪覆盖	+10
视线不佳：(b)	
乌云密布或无月光的夜晚	+6
月光下	+3
起雾或降雨（雪）	+3
被追踪目标刻意掩盖痕迹（并以一半的速度移动）	+5

(a) 若生物群体的体型不一，只以最大体型生物的调整值为准。

(b) 此类状况以最大的调整值为准。

如果"野外求生"检定失败，你可以在1小时（室外）或10分钟（室内）后，重新搜寻一次。

正常：未拥有本专长的人物可以用"搜索"技能追踪，但只能找到DC=10以下的踪迹。

特殊：巡林客拥有额外专长"追迹"。

对于法术"行动无踪"的受术者，使用本专长也无法追踪。

践踏（Trample）【一般专长】

你擅于使用坐骑踏倒对手。

先决条件："骑术"技能、骑乘战斗。

效果：你可以骑乘坐骑闯越过对手，他无法避开。如果对手因而倒地，你的坐骑可以对他做一次蹄踏攻击（Hoof attack）。一般而言，对倒地的目标进行攻击时，攻击检定有+4加值（见第八章有关闯越的说明）。

双武器攻击（Two-Weapon Fighting）【一般专长】

你可以用双武器进行战斗，每轮可用副手武器进行一次额外攻击。

效果：使用双武器攻击时，减值少扣2。

正常：有关使用双武器攻击的说明，请见第八章和表8-2。

特殊："双巧手"可以使副手攻击减值少扣4。

穿着轻型盔甲或未着盔甲的巡林客可以使用双武器战斗，效果视同具有"双巧手"与"双武器攻击"两项专长。

武器娴熟（Weapon Finesse）【一般专长】

你可以灵巧地使用特定武器，该武器必须为轻型武器。如果你可以单手握持细剑，也可选择细剑。如果你的体型为中型，还可选择刺炼。

先决条件：擅长该武器、基本攻击加值+1以上。

效果：使用娴熟的武器攻击时，攻击检定可以改为加上敏捷调整值，而非力量调整值。由于你需要副手来平衡，若你持用盾牌，则攻击检定会受到盾牌的防具检定减值。

特殊：你可以多次选择此专长，但每次必须选择不同的武器。

专攻武器（Weapon Focus）【一般专长】

你可以选择一种武器（如：巨斧）加以专攻，你也可以选择"徒手击打"或"擒拿"。如果你可以施法，也可选择"射线"，表示你特别擅于使用射线法术，如："冷冻射线"。

先决条件：擅长该武器、基本攻击加值达+1。

效果：使用专攻的武器时，攻击检定有+1加值。

特殊：你可以多次选择此专长，但每次必须选择不同的武器。

对某武器而言，战士一定要在拥有“专攻武器”之后，才可以选择“武器专精”。

武器专精（Weapon Specialization）【特殊专长】

只有4级以上的战士才可以选择本专长。请见第三章有关战士职业的说明。

旋风攻击（Whirlwind Attack）【一般专长】

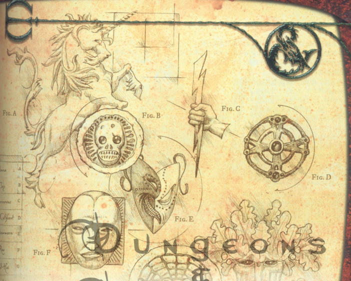
你可以用威力惊人的回旋攻击打击邻近的敌人。

先决条件：智力达13、寓守于攻、敏捷达13、闪避、灵活移动、基本攻击加值达+4、跳跃攻击。

效果：当你进行全力攻击动作时，你可以放弃所有正常攻击，改以基本攻击加值，对5英尺内所有敌人做一次近战攻击。



第六章 背景描述



你的人物长什么样子？年纪多大？给人的第一印象如何？他会向哪位神祇祷告？他为什么成为冒险者？本章将帮助你建立人物性格，这些细节可以让他更加生动，就像小说或电影中的主角一样。

当你第一次扮演时，可以不必太在意人物的细节背景。随着你扮演时间的增加，对于所要扮演的角色会有更深理解，你就会像撰写长篇小说的作者一样，添加细节来完善人物个性。

本章内容包含阵营（人物对于善恶观念的立场）、宗教信仰（人物所信仰的神祇）、外表特征（如：姓名、性别、年龄等），以及人物描述。

阵营

培罗的神殿有一本古老的典籍，当神殿招募冒险者进行敏感而又重要的任务时，冒险者们必须亲吻那本书。此时，心存邪念的人将会被圣力震倒，即使是中立者也会震慑住。只有善良的人才不会受伤，也才会被神殿赋予重任。在“龙与地下城”游戏中，善良与邪恶并非哲学上的概念，而是充满于宇宙万物的力量。

伪装成人类的魔鬼不断诱惑人们走向邪恶，神圣的牧师则用善良的力量保护信徒。信仰邪神者残害无辜以取悦他们的神祇，并相信自己死后可以获得奖赏。参与圣战的圣武士面对邪恶之徒毫无畏惧，因为他们并不留恋短暂的人世。君王们欢迎可以征服敌人的任何超自然力量，不论善良或邪恶，只要是愿意效忠或给予赏赐的神祇，他们都愿意敬拜。

阵营代表着一个人物或是生物基本的道德观和处世态度，包括：守序善良、中立善良、混乱善良、守序中立、绝对中立、混乱中立、守序邪恶、中立邪恶和混乱邪恶（表6-1列出各种生物、种族和职业所偏好的阵营）。

请以人物的种族和职业为方针，为他挑选阵营。一般玩家人物皆为善良或中立阵营，反派人物或怪物才属于邪恶阵营。

阵营并非限制行动的枷锁，而是帮助你完善人物性格的工具。每个阵营都涵盖许多不同的个性与人生观。因此，即使两个同为守序善良阵营的人，个性也可能大不相同，甚至完全相反。守序善良的人也可能贪婪，即使这么做有违守序或善良原则，但他仍可能忍不住想搜刮不义之财。另外，人并不是一成不变的，善良

的人也会发怒，中立者也可能被感动而做出高贵的事。

阵营可作为你扮演时的参考。如果你扮演得不像原先你为人物设定的阵营，却像另一个阵营，DM可以改变你的阵营以符合其表现。

表 6-1：生物、种族和职业的阵营

守序善良	中立善良	混乱善良
亚空神族	*盖丁天族*	*爱刺天族*
金龙	侏儒	赤铜龙
翼狮	人马	*独角兽*
矮人	巨鹰	精灵
圣武士	*伪龙*	巡林客

守序中立	绝对中立	混乱中立
武僧	*动物*	半精灵
法师	半身人	半兽人
弗米蚁族	人类	野蛮人
火矮人	蜥人族	吟游诗人
	德鲁伊	游荡者

守序邪恶	中立邪恶	混乱邪恶
魔鬼	黑暗精灵	*恶魔*
蓝龙	地精	红龙
眼魔	战蜥人	吸血鬼
食人魔巫师	*怨魂*	熊地精
大地精	*囚魂尸*	豺狼人
狗头人	伊蒂怪	食人魔
		兽人

以斜体字表示的生物或职业只能属于特定阵营，除了圣武士外，其余都是天生即属于该阵营（天性阵营）。一般而言，拥有天性阵营的生物总是与外层界有某种联系（由于血统、历史或魔法的影响）或本身就属于魔法生物。

对其他生物、种族或职业而言，表6-1所列的则是一般或最常见的阵营。即使他们的集体天性倾向某个阵营，单一个体也可能偏离群体标准，成为其他阵营。随种族或职业的不同，对阵营的一致倾向也有强有弱。举例来说，狗头人和眼魔都属于守序邪恶阵营，但狗头人因为一致倾向比眼魔弱，所以阵营的差异也较大。除了天性之外，具有社会组织的生物也常因文化上的影响，而加强了天性阵营。例如，兽人倾向混乱邪恶阵营，其社会也以混乱邪恶阵营的成员为主，在兽人中被养育长大的人类便很可能属于混乱邪恶阵营，而人类社会中成长的兽人就不太可能属于此阵营。

善良与邪恶

善良的人物会扶危济困；邪恶的人物则轻视生命、滥杀无辜。

“善良”的特质包括利他主义、尊重生命，并对有灵性的生物心怀敬意。善良的人物愿意牺牲自己帮助他人。

“邪恶”则是伤害、压迫或杀害他人。有些邪恶的生物根本没有同情心，只要情况允许，便恣意杀戮。还有些人积极追求邪恶、无目的的杀戮、听从邪恶神祇或君主执行恐怖任务。

中立的人物同时尊重善良与邪恶，杀害无辜会使他感到罪恶，但他也不愿牺牲自己来帮助别人。中立者只会帮助与他有关系的人，他可以为了家人或家乡牺牲，但不会为陌生人奉献。

对大部分的人来说，善恶只是观念的认同，而非选择。但为善或作恶仍可能是思考后的选择，例如，圣武士会为了理想而活，邪恶的牧师则可能制造痛苦与恐惧来取悦神祇。中立者常常只是对善恶两方都缺少认同。但对某些人而言，中立则代表对平衡价值的认同，他们认为善恶都是客观的状态，不只是观念上的不同，因此他们为了众人也为自己，采取了中庸之道。

一般动物或没有道德观念的生物皆是中立阵营，没有善恶之分。即使是致命的毒蛇或吃人的老虎也都是中立的，因为它们没有分辨善恶的道德理解力。

守序与混乱

守序的人物诚实、守信、尊敬权威、崇尚传统，且轻视不负责的人；混乱的人物依循自己的本性、厌恶受人指使、喜爱创新甚于传统，且只凭自己的好恶决定是否信守承诺。

“守序”的特质包含有荣誉心、值得信赖、服从权威、可靠等。守序的负面特质则为封闭、墨守成规、好议论与缺乏包容。主动选择守序阵营的人相信，只有守序的行为才能建构理想的社会，人们才能彼此信任，并且能够互相配合。

“混乱”的特质包含自由、有适应力与弹性。混乱的负面特质则是鲁莽、憎恨正统与权威、独断专横与不负责任。推崇混乱阵营的人认为，唯有不受拘束才能表达自己的真实感受，每个人也才能对社会做出贡献。

中立的人们尊重秩序与混乱，用一般的态度尊重权威，既不强迫自己遵从也不对其刻意反抗。他们很诚实，但可能被诱惑而说谎欺骗他人。

守序或混乱阵营可自主决定，但多数情况是人格的体现，而非选择。中立是守序与混乱的中间路线，不会刻意趋向某一方。但有些人认为守序或混乱都有其盲点与弊端，而中立比这两个极端来得好。



瑞格达

一般动物或没有道德观念的生物皆属中立。即使狗会服从命令，猫任性妄为，但他们仍然没有真正成为守序或混乱的道德理解力。

九大阵营



守序与混乱、善良与邪恶的所有组合可形成九大阵营。以下针对每个阵营中的典型特色加以叙述。请注意，这里只是一般的形容，个体必定都有些个别差异。此外，人物的阵营也可能随时间而改变，所以谨请将以下叙述当作参考，而非规定。

玩家人物通常选择前六个阵营，也就是从守序善良到混乱中立。后三个邪恶阵营则是给怪物或反派角色使用。

守序善良“十字军”：守序善良的人物按照一个好人应该或必须遵循的方式行动而且严守纪律，毫不犹豫地挺身与邪恶对抗。他们只说实话、信守承诺、帮助需要援助的人，而且面对不义之事必出言反对。守序善良的人物不愿见到未受惩罚的罪行。圣武士爱尔涵卓就是遵行守序善良的典型，她打击邪恶从不留情，保护无辜也绝不犹豫。

守序善良的长处是可以结合荣誉感与同情心。

中立善良“施恩者”：中立善良的人物愿尽己所能地做一个好人该做的事。他们乐意帮助他人，也愿意替国王或领主工作，但却不认为自己被控制。牧师乔森便是中立善良的典型，他视人们的需要而伸出援手。

一般习惯将中立善良称作“真正的善良”。

中立善良的长处是行善不会与命令抵触，也不会偏颇。

混乱善良“反抗者”：混乱善良的人物依循内心的良知做事，不顾虑他人的期待。他照自己的方式做事，但心地善良仁慈。他相信善良与正义，却不服从律法与规矩，痛恨别人干涉，或指使他该怎么做。他以自身的道德标准行事，虽然本意善良，但可能不见容于社会。巡林客索维里斯便是混乱善良的典型，他会袭击邪恶公爵的税吏。

混乱善良的长处是可以结合善良与自由。

守序中立“审判者”：守序中立的人物依循法律、传统或个人信条行事，听从命令与组织。他们可能有个人信念，并依循某种标准生活，也可能会完全服从于某个强大、有组织的政府。武僧安珀是守序中立的代表，依循自己的原则行事，不会因为人们的需求或邪恶的诱惑而动摇。

一般人习惯将守序中立称作“真正的守序”。

选择守序中立的长处是不需要成为一个狂热者，也能博得人们的信赖与尊重。

绝对中立“无立场者”：绝对中立的人物总是见风转舵。他们对善良与邪恶、守序与混乱都没有特别的倾向。他们大多缺乏信念，而非信仰中立。他们常认为善良比邪恶要好，毕竟他们也宁愿与好人相处或由好人统治。但他们个人却不对善良抱持任何信念。法师米雅莉便是中立的代表，她会为自己的工作奉献，却对道德上的争辩感到不胜厌烦。

但有些中立的人物却信仰中立的哲学。他们将善良、邪恶、秩序与混乱视为偏颇危险的极端。他们倡导中间路线，认为若要看得远，中立才是最好、最平衡的主张。

一般人习惯将绝对中立称作“真正的中立”。

选择绝对中立的长处是你可以自然地行动，不带偏见或压迫。

混乱中立“自由人”：混乱中立的人物依循自己的冲动行事，是完全的个人主义者。他重视自己的自由，却不愿挺身保卫别人的自由。他躲避权威、憎恨限制、挑战传统。混乱中立者不会像抗议群众或无政府主义者那样去刻意破坏组织，因为如此做的人必定是由善良（如：想要解放他人）或邪恶（如：希望让他人受苦）的力量驱使。靠着小聪明在大陆上流浪的吟游诗人戴维斯便是混乱中立的代表。

一般人习惯将混乱中立称作“真正的混乱”。

虽然混乱中立者难以预料，但其行为并非毫无理性，他从桥上走过和从桥上跳下的可能性并不相等。

选择混乱中立的长处是可以不顾社会的限制或道德劝说。

守序邪恶“支配者”：守序邪恶的人在理论上会依循自己的标准，尽其所能地取得想要的东西，而不管是否伤害到他人。他们重视传统、忠诚与纪律，但不在乎自由与生命的价值。他们依循规则行事，却不抱持怜悯或热情。他们喜欢阶级制度，因为可以统治下属，也听令于上级。他们不责难他人的行为，但会责难其种族、信仰、家乡或社会地位。他们不愿意违背律法或承诺，这一部分是出于本性，一部分则是因为仰赖纪律的保护，以免遭道德立场相左的人反对。有些守序邪恶的人有某些禁忌，如：不杀生（但却命令属下去做）或不伤害小孩（如果他们有用的话），他们认为这样已经比无法无天的恶人更“好”了。为了扩张自己权力而利用人民的公爵便是守序邪恶的代表。

有些守序邪恶的人（或生物）视邪恶为一种信念，就像信仰善良的十字军一样。除了为达自己目的而伤害他人，他们也以散播邪恶为乐。他们也可能侍奉邪恶的神祇或主子，将



恶行视为工作的一部份。

有些人将守序邪恶称作“魔鬼崇拜者”，因为魔鬼是守序邪恶的典型生物。

守序邪恶的可怕在于它是有系统、有计划地行恶，因此经常成功。

中立邪恶“犯罪者”：中立邪恶的人为了自己可以做出任何事，一切都是为了自己，就这么简单。他们从不为死在手下的人掉泪，不论是为财、为了高兴或只是为了方便。他们不喜欢纪律，也不遵守法律、传统或任何高贵的信念。然而，他们也不像混乱邪恶者那样浮躁不安，或热爱冲突。为了得到想要的东西而烧杀掳掠的罪犯便属于中立邪恶阵营。

有些中立邪恶者将邪恶视为一种理想，想要献身于邪恶。这种恶人大多是邪恶神祇或秘密组织的成员。

一般人习惯将中立邪恶称作“真正的邪恶”。

中立邪恶的可怕在于表现出全然的邪恶，完全没有荣誉感和对象区别。

混乱邪恶“毁灭者”：混乱邪恶的人会因为贪婪、憎恨或欲望而做出任何事。他暴躁易怒、满怀恶意、独断暴力而且无法预料。为了得到想要的东西，他会冲动而莽撞地行动，散播邪恶与混乱。所幸他的计划大多杂乱无章，其团体大多组织散乱。一般而言，混乱邪恶者只有被强迫时才会与人合作，其领袖常要面对斗争与暗杀。为了复仇或毁灭而进行疯狂计划的术士便是混乱邪恶的代表。

混乱邪恶有时被形容为“恶魔人士”，因为恶魔正是混乱邪恶的典型生物。

混乱邪恶的可怕在于不仅破坏美丽与生命，也破坏了美丽与生命赖以生存的秩序。

宗教信仰

世界上有许多神祇，例如：太阳神培罗有庞大的教会组织，可以在神圣的节日里举办游行庆典，杀戮之神厄瑞斯努的神殿却只存于隐密或邪恶的地方。虽然神祇们大多通过牧师来展现其存在，但也可能经由信徒彰显神迹。一般人常将某位神祇视为自己的庇护者，但在适当的情况下，也会对其他神祇表示尊重，甚至对其祷告。培罗的信徒在旅行之前，可能会在路边某个法兰恩（道路之神）圣坛里放些供品，祈求自己一路平安。只要是互不冲突的宗教信仰，这是很常见的事。在受苦时，有些人甚至可能对邪神诵读黑暗祷文，但通常只是低声念出，以免被人听见。

表 6-2：各种族的神祇

种族	神祇
人类	视职业与阵营而异
矮人	摩拉丁或视职业与阵营而异
精灵	柯瑞隆·拉瑞斯安、艾罗娜或视职业与阵营而异
侏儒	加尔·闪金、艾罗娜或视职业与阵营而异
半精灵	柯瑞隆·拉瑞斯安、艾罗娜或视职业与阵营而异
半兽人	格乌什或视职业与阵营而异
半身人	悠达拉、艾罗娜或视职业与阵营而异

表 6-3：各职业的神祇

职业	神祇（阵营）
战士	海若尼斯（守序善良）、寇德（混乱善良）、圣·库斯伯特（守序中立）、海克斯托（守序邪恶）、厄斯怒（混乱邪恶）
野蛮人	寇德（混乱善良）、欧拜·亥（绝对中立）、厄瑞斯努（混乱邪恶）
圣武士	海朗纽斯（守序善良）
巡林客	艾罗娜（中立善良）、欧拜·亥（绝对中立）
法师	维婕丝（守序中立）、博卡布（绝对中立）、维克那（中立邪恶）
幻术师	博卡布（绝对中立）
死灵师	维婕丝（守序中立）、奈落（中立邪恶）
术士	维婕丝（守序中立）、博卡布（绝对中立）、维克那（中立邪恶）
牧师	皆可
德鲁伊	欧拜·亥（中立）
游荡者	渥利达马拉（混乱中立）、奈落（中立邪恶）、维克那（中立邪恶）、厄瑞斯努（混乱邪恶）
吟游诗人	培罗（中立善良）、法兰恩（绝对中立）、渥利达马拉（混乱中立）
武僧	海若尼斯（守序善良）、圣·库斯伯特（守序中立）、海克斯托（守序邪恶）

神祇主宰世间许多事物，包括：善良与邪恶、秩序与混乱、生与死、知识与自然。人类以外的种族也常拥有自己的主神（见表 6-2）。有时若非特定种族，便不能成为该神祇的牧师，但通常仍可信仰或遵照其指引。若是未限定种族的神祇（如：培罗），任何种族皆可成为其牧师。

某些怪物的神祇列于《怪物图鉴》，该书亦列有许多此处未提及的神祇。你可以决定人物要不要信仰特定的神祇，如要选择，请就人物的种族、职业和阵营做判断（参见表6-2和表6-3）。牧师的神祇将影响他的能力，因此职业为牧师的玩家在选择神祇前，请先参考第三章有关神祇、领域与领域法术的说明。以下将针对主要的神祇做进一步说明。

神祇

世界上的神祇众多，以下列出较常被一般种族、冒险者或恶人所信仰的神祇。其中包含神祇的名称、阵营、头衔与特质。文字叙述的右侧则为此神祇的圣徽或邪徽（见表3-7有关常见神祇的相关说明）。

Dungeons & Dragons

博卡布（Boccob）



魔法之神博卡布是绝对中立阵营。它常见的头衔包括：漠然者、魔法之主、神祇大法师。博卡布是遥远的神祇，并未在凡世推行任何特殊任务。由于是魔法与知识之神，其信徒大多是法师、术士与贤者。他的相关领域是："知识"、"魔法"与"诡术"，偏好武器是木棍。

柯瑞隆·拉瑞斯安（Corellon Larethian）



精灵之神柯瑞隆·拉瑞斯安是混乱善良阵营。他常见的头衔包括：精灵创造者、生命护存者与精灵主宰。柯瑞隆·拉瑞斯安是精灵族的创造神与守护者。他统治精灵重视的所有事物，如：魔法、音乐、艺术、手艺、诗句与战争。精灵、半精灵与吟游诗人都崇拜他。

他的相关领域是："混乱"、"善良"、"保护"与"战争"，偏好武器是长剑。格乌什是他的敌人，也因为柯瑞隆的战功，格乌什才会有"独眼神"的称号。

艾罗娜（Ehlonna）



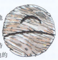
森林女神艾罗娜是中立善良阵营。她常见的头衔是森林艾罗娜。艾罗娜眷顾森林中所有居民、育林者或仰赖森林维生的善良生物。她有时被描绘成精灵的模样，有时候则像人类。她与精灵、侏儒、半精灵的关系最为密切。有些巡林客与德鲁伊也是她的信徒。她的相关领域是："动物"、"善良"、"植物"与"太阳"，偏好武器是长剑。

厄瑞斯努（Erythnul）



杀戮之神厄瑞斯努是混乱邪恶阵营。他常见的头衔是优势者。厄瑞斯努喜好恐惧与杀戮。在文明的地方，他的信徒（包括邪恶战士、野蛮人与游荡者）会形成小型犯罪组织。在野蛮的地方，他的信徒大多是邪恶野蛮人、豺狼人、熊地精、食人魔与巨魔。他的相关领域是："混乱"、"邪恶"、"诡术"与"战争"，偏好武器是末端为钝石的钉头锤。

法兰恩（Fharlanghn）



道路之神法兰恩是绝对中立阵营。他常见的头衔是地平线之民。由于他是旅行、道路、距离之神，在主要道路上常常可以见到法兰恩的路边圣坛。吟游诗人、流浪冒险者与商人都喜好法兰恩。他的相关领域为："机运"、"保护"与"旅行"，偏好武器是木杖。

加尔·闪金（Garl Glittergold）



侏儒之神加尔·闪金是中立善良阵营。他常被称作小丑、机警保护者、无价宝石或智慧火花。加尔·闪金发现了侏儒，并将他们带进这个世界，自此之后，他便成了侏儒的守护者。他主宰幽默、机智、琢磨宝石与珠宝制作。他的相关领域为："守良"、"保护"与"诡术"，偏好武器是战斧。他喜欢开其他神祇的玩笑，或是对其恶作剧，不过受害者可不见得觉得有趣。加尔曾经弄垮狗头人之神克图玛的洞穴，这两位神祇后来便势不两立。

格乌什（Gruumsh）



兽人之神格乌什是混乱邪恶阵营。他常见的头衔包括：独眼神、不眠神。格乌什是兽人族的主神。他告诫信徒要追求强大、以众暴寡、以强凌弱、取走应当属于他们的东西（几乎是全部）。他的相关领域是："混乱"、"邪恶"、"力量"与"战争"，偏好武器是矛。他对柯瑞隆·拉瑞斯安、莫拉丁及其信徒都心怀怨恨。柯瑞隆·拉瑞斯安曾在战斗中打瞎了格乌什的左眼。

海若尼斯（Heironeous）



勇者之神海若尼斯是守序善良阵营。他常见的头衔是无敌神。海若尼斯推崇正义、英勇、骑士精神与荣誉感。他的相关领域是："善良"、"秩序"与"战争"，偏好武器是长剑。圣武士、善良战士与善良武僧大多是他的信徒。他最大的敌人是同父异母兄弟：海克斯特。

海克斯托（Hextor）



暴虐之王海克斯托是守序邪恶阵营。他常见的头衔包括：邪恶斗士、地狱传令官、战祸。海克斯托有六只手臂，他是战争、冲突与毁灭之神。邪恶战士与武僧都是海克斯托的信仰者。他的相关领域是："破坏"、"邪恶"、"秩序"与"战争"，偏好武器是链枷。他命令信徒多做恶行，并以打倒所有海若尼斯的信徒为目的。海若尼斯是海克斯托同父异母的兄弟。

寇德（Kord）



力量之神寇德是混乱善良阵营，又被称为搏斗者。他是运动员的守护者（特别是摔跤选手），信徒包括善良战士、野蛮人与游荡者。他的相关领域是："混乱"、"善良"、"机运"与"力量"，偏好武器是巨剑。

摩拉丁（Moradin）



矮人之神摩拉丁是守序善良阵营。他常见的头衔包括：锻魂者、矮人之父、矮人天父与创造者。摩拉丁用金属与宝石锻造出第一个矮人，并赋予其生命。他掌管矮人的艺术与科

Dungeons & Dragons

学，包括：冶工、金属加工、工程学与战争。他的相关领域是："土"、"善良"、"秩序"与"保护"，偏好武器是战锤。

奈落（Nerull）



死亡之神奈落是中立邪恶阵营。他常见的头衔包括：死神、善良之敌、憎恨生命者、召来黑暗者、阴郁之王、收割血肉者。奈落的信徒大多为了娱乐或利益而行恶。他的相关领域是："死亡"、"邪恶"与"诡术"，信徒包括邪恶的死灵师与游荡者，他们为奈落描绘的形象是个身披斗蓬的骷髅，手执偏好武器：巨镰。

欧拜·亥（Obad-Hai）



自然之神欧拜·亥是绝对中立阵营，又被称作萧姆。欧拜·亥统治自然与野外，只要是与自然和谐共存的生物都是其朋友。野蛮人、巡林客与德鲁伊有时也是他的信徒。他的相关领域是："风"、"动物"、"土"、"火"、"植物"与"水"，偏好武器是木杖。由于欧拜·亥坚守中立，因此与艾罗娜可说是敌对关系。欧拜·亥擅长吹奏萧姆管（一种双簧木管乐器），他的头衔也是由此而来的。

渥利达马拉（Olidammara）



游荡者之神渥利达马拉是混乱中立阵营。他的头衔是欢笑游荡者。渥利达马拉喜好美酒、女色与音乐。他的个性漂泊、爱恶作剧，同时也是伪装大师。他的神殿很少，但大多数人都愿意举杯对他致意。他的相关领域是："混乱"、"机运"与"诡术"，偏好武器是细剑。

培罗（Pelor）



太阳神培罗是中立善良阵营。他的头衔是光明之神。培罗是许多善良事物的创造支持者，同时也是邪恶的敌人。他是一般人最常信仰的神，人们都欢迎培罗牧师。不少巡林客与吟游诗人都是他的信徒。他的相关领域是："善良"、"医疗"、"力量"与"太阳"，偏好武器是硬头锤。

圣·库斯伯特（St. Cuthbert）



惩罚之神圣·库斯伯特是守序中立阵营。他又被称为手持罚棍的圣·库斯伯特。圣·库斯伯特对违反秩序者施以报复与惩罚。由于邪恶生物比善良生物更常明目张胆地破坏秩序，因此圣·库斯伯特较偏好善良阵营（圣·库斯伯特的牧师不能是邪恶阵营）。他的相关领域是："破坏"、"秩序"、"保护"与"力量"，偏好武器是硬头锤。

维克那（Vecna）



私秘之神维克那是中立邪恶阵营。他常见的头衔包括：残障神、耳语者或所有秘密与隐藏事物的主宰。维克那主掌着秘密之事，以及那些希望保守秘密的人。他的相关领域是："邪恶"、"知识"与"魔法"，偏好武器是匕首。他常以少了左臂与左眼的巫妖型态现身。维克那曾在与叛将凯斯的决斗中，失去了左臂与左眼。

维婕丝（Wee Jas）



死亡与魔法女神维婕丝是守序中立阵营。她常见的头衔包括：女巫神、红宝石术士、冷酷女神与死亡守护者。维婕丝是严格的女神，信徒们必须完全服从她。她的神殿很少，而且地处偏远，但信徒中有许多强大的法师（死灵师占多数）与术士。她的相关领域是："死亡"、"秩序"与"魔法"，偏好武器是匕首。

悠达拉（Yondalla）



半身人女神悠达拉是守序善良阵营。她常见的头衔包括：保护者、供给者、哺养众生的女神与受福者。她是半身人的创造保护者。她的理念是维护半身人种族的和平，并挺身对抗其敌人。她的信徒希望受她指引过着安全而富足的生活。她的相关领域是："善良"、"秩序"与"保护"，偏好武器是短剑。

外表特征

你可以为人物选择姓名、性别、年龄、身高和体重，以下段落将提供一些相关建议。请先以人物的身世背景和性格作为基本架构，再参考以下建议，为他增添细节。

姓名

你可依人物的种族与职业命名，或直接选择一个恰当的名字。第二章列出精灵、矮人、半身人、侏儒、半精灵与半兽人的一些常用姓名。从姓名来构想人物背景也很好，举例来说：某个矮人可能会以某位伟大的矮人英雄为名，并努力使自己配得上这个名字。相反的，他也可能刚好与某个不名誉的懦夫同名，因此努力想证明自己与他不同。

性别

你可以选择是男性或女性。

年龄

你可以自行设定或用随机数决定人物的起始年龄。如果你自行设定，年龄不能小于该种族与职业的下限（见表6-4)。人物的起始年龄等于该种族的成年岁数，加上职业的掷骰结果，例如精灵巡林客最少要有116岁（110加游侠六次掷骰的最小值）。你也可以用表 6-4 来决定人物的年龄，例如：精灵

游荡的年龄是 110+6d6 岁。

当人物逐渐老化，他的生理属性值（力量、敏捷与体质）将会下降，而心智属性值（智力、感知与魅力）则会上升（见表 6-5）。每经过一个年龄层，老化效应会累加。但是任何属性值都不会因此降到 1 以下。

例如，一个 175 岁的精灵其力量、敏捷与体质皆下降 1，而他的智力、感知与魅力都上升 1。当他到达 263 岁时，所有的生理属性值又会再下降 2，而心智属性值又会全部上升 1。如此一来，由于老化效应影响，他在力量、敏捷与体质属性上共各失去 3 点，而在感知、智力与魅力属性上共各得 2 点。

表 6-4：随机起始年龄

吟游诗人牧师

种族	成年	野蛮人 游荡者 术士	战士 圣武士 巡林客	德鲁伊 武僧 法师
人类	15 岁	+1d6	+1d6	+2d6
矮人	40 岁	+3d6	+5d6	+7d6
精灵	110 岁	+4d6	+6d6	+10d6
侏儒	40 岁	+4d6	+6d6	+9d6
半精灵	20 岁	+1d6	+2d6	+3d6
半兽人	14 岁	+1d6	+1d6	+2d6
半身人	20 岁	+2d6	+3d6	+4d6

表 6-5：老化效应

种族	中年（a）	老年（b）	暮年（c）	最高年龄
人类	35 岁	53 岁	70 岁	+2d20 岁
矮人	125 岁	188 岁	250 岁	+2d% 岁
精灵	175 岁	263 岁	350 岁	+4d% 岁
侏儒	100 岁	150 岁	200 岁	+3d% 岁
半精灵	62 岁	93 岁	125 岁	+3d20 岁
半兽人	30 岁	45 岁	60 岁	+2d20 岁
半身人	50 岁	75 岁	100 岁	[illegible]

(a) 力量、体质与敏捷 -1，智力、感知与魅力 +1
(b) 力量、体质与敏捷 -2，智力、感知与魅力 +1
(c) 力量、体质与敏捷 -3，智力、感知与魅力 +1

当人物的年龄到达暮年阶段，DM要秘密掷出此人物的最高年龄，其基础数值请见表6-5的暮年一栏，再加上右栏最高年龄的调整值，秘密纪录下这个数值。人物到达最高年龄时，会在下一年的某个时候死于衰老，确切时间由 DM 决定。

表 6-5 的最高年龄仅供玩家人物参考。在游戏世界里，大部分的人通常无法活到暮年，便会死于瘟疫、意外、疾病或被杀。

身高与体重

你可以参照人物种族的范围，自行设定他的身高与体重，也可以参考表 6-6，以随机数决定其身高与体重。请想想你的人物属性，它们可能也与身高体重有关：如果他是羸弱敏捷的人，那么他可能很瘦；如果他强壮魁梧，那么他可能很高大或体重够份量。

你也可以利用表 6-6，以随机数掷出人物的身高与体重。从身高调整值栏所掷出的数值，再加上基本身高，即为人物的真正身高。身高所掷出的数值乘上体重调整值栏掷出的数值，即为人物超出基本体重的重量。

表 6-6：随机身高与体重

种族	基本身高身高	调整值	基本体重	体重调整值
人类，男性	4 英尺 10 英寸	+2d10	120 磅	×（2d4）磅
人类，女性	4 英尺 5 英寸	+2d10	85 磅	×（2d4）磅
矮人，男性	3 英尺 9 英寸	+2d4	130 磅	×（2d6）磅
矮人，女性	3 英尺 7 英寸	+2d4	100 磅	×（2d6）磅
精灵，男性	4 英尺 5 英寸	+2d6	85 磅	×（1d6）磅
精灵，女性	4 英尺 5 英寸	+2d6	80 磅	×（1d6）磅
侏儒，男性	3 英尺	+2d4	40 磅	×（2d4）磅
侏儒，女性	2 英尺 10 英寸	+2d4	35 磅	×1 磅
半精灵，男性	4 英尺 7 英寸	+2d8	100 磅	×1 磅
半精灵，女性	4 英尺 5 英寸	+2d8	80 磅	×（2d4）磅
半兽人，男性	4 英尺 10 英寸	+2d10	130 磅	×（2d4）磅
半兽人，女性	4 英尺 4 英寸	+2d10	90 磅	×（2d4）磅
半身人，男性	2 英尺 8 英寸	+2d4	30 磅	×1 磅
半身人，女性	2 英尺 6 英寸	+2d4	25 磅	×1 磅

外貌、人格与身世

你可以在创造人物时尽可能地详细描述人物，开始扮演之后，你也许会想增添更多细节。

外貌

请以第二章有关种族的叙述作为人物外貌的初步轮廓。通常魅力值较高者长得比魅力低者好看，但仍有些高魅力者有着怪异的外表，拥有奇特的美感。

人物可以惯用右手或惯用左手（具有“双巧手”专长的人可以同样灵活地运用双手）。

你可以运用人物的外表来彰显他的某些性格或背景，例如：

●半兽人库斯克的耳朵缺了一角，身上有许多伤疤，这些都是他早年生活在兽人群中留下的伤。他佩带着野兽爪与獠牙串成的项链。

●圣武士爱尔涵卓的上臂内侧有海若尼斯之手的印记，这显示她的信仰。

●术士海涅特的穿着总是普通而简便，而且每天不同，说明了他喜欢我行我素的天性。

人格

你可以决定人物的行为、喜欢的事物、人生的目标、害怕或愤怒的东西与原因。你不妨从种族与阵营来构思人格，但不需局限于此，即使是守序善良的矮人也可能个个不同。

若要设计有趣的个性，不妨凸显个性上的冲突。例如，托达克虽然遵守秩序却又贪婪，如果他可以合理化自己的行为，则可能会受不了诱惑而偷窃。

人物的个性可能随时间而改变，一开始的人格特质，并非不可改变的圣旨。人物得像一般人一样成长发展。

身世

设想一下人物经历过的人生遭遇，这里有几个问题可帮助思考：

你为什么决定成为冒险者？

你如何成为目前的职业？以战士为例，你可能曾经从军、来自军人家庭、在武术学校受训、或是无师自通。

你从哪里取得最初的装备？是自己一件件收集来的，还是父母师长的礼物，这些物品是否有特殊意义？

你遇过最糟的事是什么？

你遇过最棒的事是什么？

你与家人还有联络吗？他们对你有何看法？

自订人物

人物创造规则提供玩家一个通用的基础，但你也可以修改规则，使人物较为特殊。请注意，改变基本规则必须经过你的DM同意。

种族：种族的特色适用于大部分人物，但并非所有人都得如此。例如，你可以创造一个被矮人社会驱逐的矮人，他可能在人类社会长大。因此虽然他具有矮人的天生特质（较佳的体质、较差的魅力、黑暗视觉以及对毒素与法术的抗力），却没有矮人的文化特质（熟悉岩石、对地精与兽人的攻击加值、对巨人的闪避加值、岩石与金属相关的“估价”和“手艺”技能加值、战士的天赋职业、甚至对矮人语的知识）。你可以与DM商量，为人物增加某些加值，以平衡文化特质上的损失。

职业：有些职业已经提供足够的空间自订人物，然而只要DM同意，你也可以在职业特性上做些改变。例如，你想扮演一个曾在盗贼公会中担任守卫的战士，但现在他想成为正式的侍卫，他可能只会使用游荡者的武器与防具，并且每个等级有4点技能点数，而非2点，还可以选择“暗语沟通”与“唬骗”作为职业技能。这些和一般战士并不相同。

技能与专长：你可以为人物拥有的技能、专长或职业特性取名。半身人盗贼莉达将“潜行”称作“无声步”，玩家可以在角色表的技能栏中填入“无声步”来代替“潜行”。

你也可以为人物设计其他技能，DM请参见《地下城主指南》中的相关说明。

装备：你可以改变装备的造型，以符合人物风格。例如，有些法师的木杖是一根直条条的木头，有些则拿着长满扭曲节瘤，刻满符文的木杖。

你或许想要拥有装备列表上找不到的东西，只要经过DM同意，谈好物品的功用与价值即可。

有时你可能在电影或小说里看到某件很棒的武器，你很渴望你的人物可以使用它。如果第七章的武器列表中找不到该物品，请找一个类似的武器替代。例如，武器列表中没有武士刀，但你可以将它的属性视为与精制品重剑相同。



Dungeons Dragons

第七章 装备



DUNGEONS & DRAGONS

大城市的市集里有许多武器和防具商人，只要有钱就可以买到各式器械。你可以找到坚固耐用的刀剑，甚至可能有精灵打造的利刃。炼金师卖的是强酸、炽火胶及烟雾棒，可吸引一些对刀剑不感兴趣的人。法师及魔法物品店则贩卖魔法卷轴、法杖、魔法武器以及特殊的物品。本章将介绍各种一般物品以及相关规则（有关魔法物品的说明请见《地下城主指南》）。

装备人物

刚创建的人物通常会有一些金钱可以购买基本装备，如：基本武器、适合的防具，以及日常用品。随着冒险的进展，会逐渐累积财物，便能购买更多更好的装备。然而一开始的经费有限，买不起太昂贵的东西。

起始套组

每个职业的起始套组都列有预设的装备。使用起始套组时，你可以将预设物品换成价格差不多的其他物品。

添购装备

如果你不想使用起始套组的预设装备，你可以一件件分别购买武器、防具和其他装备。一开始拥有的金钱数量取决于你的职业（见表 7-1）。

然而这里所谓“分别购买”，只是一种大概的描述。你的物品可能是家人的礼物、他人资助、在军中服役时得到，或是用坑蒙拐骗等方法得来的。不一定非得拿着钱走进市集里一个一个买。

请记得为你的人物准备至少一套普通衣服。你可以免费从以下服装中选一套：工匠工作服、艺人服装、探险家服装、武僧服装、平民服装、学者服装或旅行者服装（见本章有关衣着的说明）。

表 7-1：随机起始金钱

职业	数量（金币）
野蛮人	4d4 × 10
吟游诗人	4d4 × 10
牧师	5d4 × 10
德鲁伊	2d4 × 10
战士	6d4 × 10
武僧	5d4
圣武士	6d4 × 10
巡林客	6d4 × 10
游荡者	5d4 × 10
术士	3d4 × 10
法师	3d4 × 10

稀有性

本章提及的物品，大都是玩家人物平时便能买到的东西。其中有些昂贵稀少的物品，乡镇市集中可能找不到，但一般而言，玩家人物只要有足够的金钱，就能找到出售这些物品的地方。如果你想购买本章未提及的

物品，一般你能买到最贵的物品价值是3000金币。如果想买更贵的物品，如+2长剑，你可能必须到大一点的城市，找到能够提供该物品的人，与他达成特殊交易或提出够高的价码。

当然，你也可能轻易取得昂贵的物品。取得难度牵涉到你所在的奇幻世界设定，以及DM的判断。一般小乡镇里不可能找到人帮你制造全身铠甲，但DM可以决定哪些物品买得到，哪些买不到。

金钱与财富

组队的冒险者通常都是以钱币来购买物品，农民之间则是以物易物，并且用于酪与谷物来缴税。贵族则是以各种所有权作为交易的筹码，例如：矿坑、港口或农场的拥有权，或以重量计价的金条做买卖，而非一般的金币。

钱币

冒险者最常用的货币是金币。一个熟练工匠一天大约能够赚1金币。1金币大约可以买到一个腰包或50英尺麻绳，或者是一头山羊。一般来说，商人之间牵涉到上千金币的交易，不会真的拿出这么多金币来交换。金币只是用来衡量物价的单位，金条、信用状或等值物品才是大户商人的实际货币。

一般人最常使用的货币是银币，1金币可兑换10银币。1银币可以雇用一个劳工一天，或买一盏普通油灯，或是一份包含面包、青菜、洋葱及白开水的普通饭食。

银币之下是铜币，1银币可以兑换10铜币，1铜币可以买到一根蜡烛、一支火把或粉笔。铜币通常是劳工或乞丐用的货币。

除了常见的铜币、银币和金币之外，有些商人还接受白金币。1白金币可兑换10枚金币。白金币不如其他货币那样常见，但冒险者偶尔可以在古老的宝藏中发现。

一枚标准货币的重量约为1/3盎司（50枚则重约1磅）。第九章末尾附有金币的实物大小图。

表 7-2：钱币

		兑换值			
		铜币	银币	金币	白金币
铜币（cp）	=	1	1/10	1/100	1/1,000
银币（sp）	=	10	1	1/10	1/100
金币（gp）	=	100	10	1	1/10
白金币（pp）	=	1,000	100	10	1

财富

大部分人的财富并非钱币，而是家畜、谷物、土地、课税权或资源的拥有权（如：矿坑或森林），宝石和珠宝也算是可携带的财物。

交易

一般交易法则通常是由公会、贵族或皇室制定。领有执照的商会有权在河流上设置磨坊提供动力、经营特定商路、将商船开进码头，或买卖特定的财物。公会为商品及服务制定价格，并审核从商的资格。一般生意通常是以物易物，而不是使用货币。表7-3列出一些交易用的物品。

表 7-3：交易用物品

商品	价格
鸡，1只	2铜币
肉桂，1磅	1金币
铜，1磅	5银币
乳牛，1头	10金币
狗，1只	25金币
面粉，1磅	2铜币
姜或胡椒，1磅	2金币
山羊，1头	1金币
黄金，1磅	50金币
铁，1磅	1银币
亚麻布，1磅（1平方码）	4金币
肉牛，1头	15金币
猪，1头	3金币
番红花或丁香，1磅	15金币
盐，1磅	5金币
绵羊，1头	2金币
丝绸，1磅（2平方码）	20金币
银，1磅	5金币
茶叶，1磅	2银币
烟草，1磅	5银币
小麦，1磅	1铜币

贩卖物品

通常你可以用表列物价的半价卖掉物品。若想更新身上的防具或武器，你可以将旧装备以半价卖出。

商品则不同，所谓商品是指可以容易地交换到等值金钱的物品，例如：小麦、面粉、布料及有价金属等。商人通常会用以物易物的方式与顾客交易（见表格7-3）。当然，商人的售价会高于成本一点，但这差异很小，你可以忽略不计。

武器

你所用的武器会影响战斗的能力。表7-4为武器列表，表7-10则为投炸武器列表（如：强酸、炽火胶、圣水等）。

武器分类

武器有多种分类方式，可按照擅长技能分类（简易、军用、异种），或按照近战与远程分类，也可按照武器尺寸分类（超小型、小型、中型、大型）。

简易、军用和异种武器（Simple、Martial、Exotic Weapons）：除了德鲁伊、武僧、游荡者和法师以外的职业，都擅长所有简易武器。野蛮人、战士、圣武士和巡林客不仅擅长所有简易武器，也擅长所有军用武器。如果使用不擅长的武器，你的攻击检定会有-4减值。

近战和远程武器（Melee and Ranged Weapons）：近战武器是进行近身肉搏攻击用的武器，其中也有些可以拿来投掷。远程武器是无法在近距离使用的投掷类或射击类武器。你可以在投掷类武器的伤害值上获得力量加值，射击类武器的伤害值则没有力量加值（强力复合弓除外，见本章有关此物品的说明）。

超小型、小型、中型或大型武器（Tiny、Small、Medium、Large Weapons）：武器的尺寸会影响你使用的方式，有些武

器对你而言是轻型，有些则是单手持用、双手持用或过大无法使用。

轻型：如果武器尺寸分类小于你的体型分类（如：中体型的人类使用小型武器），对你而言这就是一把轻型武器。你可以用副手轻易地挥动轻型武器，也可以在擒抱时使用。你能够以单手使用轻型武器，但以双手持用一把轻型武器没有任何特殊加值。

单手持用：如果武器尺寸分类与你的体型分类一样（如：人类使用了细剑），对你而言这就是一把单手持用武器。如果你以双手使用一把单手持用武器，该武器的伤害值可得到1.5倍的力量加值（若为加值的话）。你只能用单手投掷该武器，投掷该武器的伤害值可以有一般的力量加值。

双手持用：如果武器尺寸分类大于你的体型分类（如人类使用了巨斧），对你而言这就是一把双手持用武器，你得以双手才能有效使用。使用时，该武器的伤害值可得到1.5倍的力量加值（若为加值的话）。

你只能以单手投掷武器。即使武器尺寸对你来说必须双手持用，仍只能用单手投掷（如：侏儒投掷标枪），由于难以掌控，此动作视为整轮动作。投掷时的伤害值有力量加值。

你可以用两手操作需双手持用的射击类武器（如：弓或十字弓）。使用弓或投石索时，如果因为力量过低而有力量减值，则伤害掷骰需加上力量减值，但是力量加值却不会影响射击类武器的伤害值（强力复合弓除外，见本章有关此物品的说明）。

过大无法使用：如果武器尺寸分类比你的体型分类大上两级（如：侏儒试着使用巨剑），这把武器对你而言即为过大无法使用。

徒手击打：徒手击打在武器尺寸分类上，视为比人物体型分类小两级。

武器性质

不同的人喜好不同的武器，你可能希望同时拥有一把近战武器及一把远程武器。但如果你买不起两种武器，那么请根据你的人物职业选取一种最适合的武器。

武器尺寸影响你的使用方式（单手或双手持用），也会影响伤害值。双手持用武器的伤害值通常比单手持用武器还大，但当你双手拿着武器时，就无法使用盾牌。如果你的体型较小，就得选较小的武器。

不同职业擅长不同类别的武器，你也可以从专长中另外选择欲擅长的武器类别（有关各专长的说明，见第五章）。

好武器通常比一般武器贵，但高价格武器不一定代表高品质。例如，细剑比长剑贵，对一个具有“武器娴熟”专长敏捷的游荡者来说，细剑是很可怕的武器，但对一般战士而言，长剑是比较好的选择。

选择武器时，请注意以下事项（即表7-4的列表项目）：

价格：这是武器的售价，包含所有配件，如：剑附有剑鞘，箭附有箭袋等。

伤害值：使用该武器击中对手所造成的伤害值，如果伤害值旁注有（d）符号，表示该武器造成淤伤（见第八章有关淤伤的说明），而非一般伤害。如果伤害值范围有两个（如：木棍是“1d6/1d6”），该武器就是双头武器。使用双头武器采取全力攻击动作，可以拥有一次额外攻击，效果如同双武器规则（见第八章有关全力攻击的说明）。第二个伤害值范围即为该次额外攻击的伤害值。

重击：造成重击时，你可以做多次伤害掷骰（二到四次），加起来即为该次重击的伤害值。掷骰次数视表中的重击倍数而定。

例外：发生重击时，伤害加骰（如：使用火焰剑或游荡者的偷袭）不再累计重击倍数。

×2：此武器在重击时，可做两次伤害掷骰。

×3：此武器在重击时，可做三次伤害掷骰。

×3/×4：此武器的一头在重击时，可做三次伤害掷骰，另一头则可做四次伤害掷骰。

×4：此武器在重击时，可做四次伤害掷骰。

19-20/×2：此武器在掷骰原值为19或20时（原本为20）即造成重击威胁（可能形成重击）。而且重击时，可做两次伤害掷骰。

18-20/×2：此武器在掷骰原值为18、19或20时（原本为20）即造成重击威胁（可能形成重击）。而且重击时，可做两次伤害掷骰。

射程单位：此武器在攻击该距离内的目标时，不会受到减值。例如，短弓的射程单位是60英尺，当攻击59英尺远的目标时，不会有减值。每增加一个射程单位的距离，即会有-2攻击检定减值，此减值会累计。例如，短弓如果要射击200英尺远的目标，会有-6攻击检定减值（200英尺只达到60英尺的三倍，未达到四倍）。投掷类武器（如：飞斧），最远只能攻击射程单位五倍的目标，射击类武器可以到十倍。

投掷类武器：匕首、木棒、半身矛、短矛、飞镖、标枪、飞斧、轻型战锤、三叉矛、手里剑和捕网，都属于投掷类武器。

射击类武器：轻型十字弓、投石索、重型十字弓、短弓、复合短弓、长弓、复合长弓、单手十字弓、长鞭和连发十字弓，都属于射击类武器。

临时投掷类武器：有些物品本来并非武器，但可临时拿来作为投掷类武器，如：小石块、小型动物、花瓶及水壶等。因为这不是此类物品的设计目的，所以使用临时投掷类武器的人物，都视为不擅长此武器类别，攻击检定都有-4减值。临时投掷类武器的射程单位为10英尺，其他数值（如：尺寸和伤害值）则由DM决定。

重量：该武器的重量。

伤害类别：武器的伤害类别有三种：钝击、穿刺和挥砍。有些怪物可能抵挡某类别的伤害，例如对骷髅来说挥砍和穿刺武器造成的伤害减半。如果某武器可以造成两种伤害类别，必须同时对两种类别的伤害都免疫才能对该武器伤害免疫。

特殊 有些武器可能有特殊性质，这会在武器描述中注明。

武器描述

此处详述表7-4中所列的武器。投炸武器则简述于表7-10，详细描述请见本章有关特殊与顶级物品的说明。

箭（Arrows）：近战中使用箭，视为超小型武器，能造成1d4穿刺伤害（重击x2）。因为近战不是此武器的设计目的，所以使用者都视为不擅长此武器类别，攻击检定都有-4减值。买箭时会附带一个可放20枝箭的皮制箭袋。击中目标的箭视为损毁，未命中目标的箭则有50%的几率损毁或遗失。

飞斧（Axe，Throwing）：飞斧比手斧轻，设计时特别平衡重量以利投掷。侏儒战士常使用飞斧进行近战和远程攻击。

表7-4：武器

简易近战武器

武器名称	价格	伤害值	重击	射程单位	重量	伤害类别（b）
徒手攻击						
铁手套	2金币	（a）	（a）	–	2磅	钝击
徒手击打（中体型生物）	–	1d3（d）	×2	–	–	钝击
徒手击打（小体型生物）	–	1d2（d）	×2	–	–	钝击
超小型						
匕首（a）	2金币	1d4	19-20/×2	10英尺	1磅	穿刺
拳匕	2金币	1d4	×3	–	2磅	穿刺
带刺铁手套	5金币	1d4	×2	–	2磅	穿刺
小型						
轻型硬头锤	5金币	1d6	×2	–	6磅	钝击
镰刀	6金币	1d6	×2	–	3磅	挥砍
中型						
木棒	–	1d6	×2	10英尺	3磅	钝击
半身矛（f）	1金币	1d6	×3	20英尺	3磅	穿刺
重型硬头锤	12金币	1d6	×2	–	12磅	钝击
钉头锤	8金币	1d8	×2	–	8磅	钝击与穿刺
大型		1d8				
木棍（a）（c）	–	1d6/1d6	×2	–	4磅	钝击
短矛（f）	2金币	1d8	×3	20英尺	5磅	穿刺

简易远程武器

武器名称	价格	伤害值	重击	射程单位	重量	伤害类别（b）
小型						
轻型十字弓（a）	35金币	1d8	19-20/×2	80英尺	6磅	穿刺
十字弓矢(10)(a)	1金币	–	–	–	1磅	–
飞镖	5银币	1d4	×2	20英尺	1/2磅	穿刺
投石索	–	1d4	×2	50英尺	0磅	钝击
投石索弹丸(10)	1银币	–	–	–	5磅	–
中型						
重型十字弓（a）	50金币	1d10	19-20/×2	120英尺	9磅	穿刺
十字弓矢(10)(a)	1金币	–	–	–	1磅	–
标枪	1金币	1d6	×2	30英尺	2磅	穿刺

军用近战武器

武器名称	价格	伤害值	重击	射程单位	重量	伤害类别（b）
小型						
飞斧	8金币	1d6	×2	10英尺	4磅	挥砍
轻型战锤	1金币	1d4	×2	20英尺	2磅	钝击
手斧	6金币	1d6	×3	–	5磅	挥砍
轻型长枪（a）	6金币	1d6	×3	–	5磅	穿刺
轻型十字镐（a）	4金币	1d4	×4	–	4磅	穿刺
闷棍	1金币	1d6（d）	×2	–	3磅	钝击
短剑	10金币	1d6	19-20/×2	–	3磅	穿刺
中型						
战斧	10金币	1d8	×3	–	7磅	挥砍
轻型链枷（a）	8金币	1d8	×2	–	5磅	钝击
重型长枪（a）（e）	10金币	1d8	×3	–	10磅	穿刺
长剑	15金币	1d8	19-20/×2	–	4磅	挥砍
重型十字镐（a）	8金币	1d6	×4	–	6磅	穿刺
细剑（a）	20金币	1d6	18-20/×2	–	3磅	穿刺
弯刀	15金币	1d6	18-20/×2	–	4磅	挥砍
三叉矛	15金币	1d8	×2	10英尺	5磅	穿刺
战锤	12金币	1d8	×3	–	8磅	钝击

Dungeons & Dragons

军用近战武器

武器名称	价格	伤害值	重击	射程单位	重量	伤害类别（b）
大型						
弯刃大刀	75 金币	2d4	18-20/×2	–	16 磅	挥砍
重型链枷（a）	15 金币	1d10	19-20/×2	–	20 磅	钝击
大砍刀（a）（e）	8 金币	1d10	×3	–	15 磅	挥砍
巨斧	20 金币	1d12	×3	–	20 磅	挥砍
巨木棒	5 金币	1d10	×2	–	10 磅	钝击
巨剑	50 金币	2d6	19-20/×2	–	15 磅	挥砍
长勾刀（a）（e）	9 金币	2d4	×3	–	15 磅	挥砍
戟（a）	10 金币	1d10	×3	–	15 磅	穿刺与挥砍
长矛（a）（e）	5 金币	1d8	×3	–	9 磅	穿刺
刺叉（a）（e）	10 金币	2d4	×3	–	15 磅	穿刺
巨镰	18 金币	2d4	×4	–	12 磅	穿刺与挥砍

军用远程武器

武器名称	价格	伤害值	致命	射程单位	重量	伤害类别（b）
中型						
短弓（a）	30 金币	1d6	×3	60 英尺	2 磅	穿刺
箭(20)(a)	1 金币	–	–	–	3 磅	–
复合短弓（a）	75 金币	1d6	×3	70 英尺	2 磅	穿刺
箭(20)(a)	1 金币	–	–	–	3 磅	–
大型						
长弓（a）	75 金币	1d8	×3	100 英尺	3 磅	穿刺
箭(20)(a)	1 金币	–	–	–	3 磅	–
复合长弓（a）	100 金币	1d8	×3	110 英尺	3 磅	穿刺
箭(20)(a)	1 金币	–	–	–	3 磅	–

异种近战武器

超小型						
袖珍单镰（a）	2 金币	1d4	×2	–	1 磅	挥砍
反曲刀	8 金币	1d4	18-20/×2	–	3 磅	挥砍
袖珍双节棍（a）	2 金币	1d4	×2	–	1 磅	钝击
袖珍破魔锥（a）	2 金币	1d4	×2	–	1 磅	穿刺
小型						
单镰（a）	2 金币	1d6	×2	–	2 磅	挥砍
双节棍（a）	2 金币	1d6	×2	–	2 磅	钝击
破魔锥（a）	3 金币	1d6	×2	–	1 磅	穿刺
中型						
重剑（a）	35 金币	1d10	19-20/×2	–	10 磅	挥砍
矮人重斧（a）	30 金币	1d10	×3	–	15 磅	挥砍
侏儒勾式战锤（a）（c）	20 金币	1d6/1d4	×3/×4	–	6 磅	钝击与穿刺
大型						
兽人双头斧（a）（c）	60 金币	1d8/1d8	×3	–	25 磅	挥砍
刺炼（a）（e）	25 金币	2d4	×2	–	15 磅	穿刺
双头链枷（a）（c）	90 金币	1d6/1d4	×2	–	20 磅	钝击
双头剑（a）（c）	100 金币	1d6/1d4	19-20/×2	–	15 磅	挥砍
矮人矛斧（c）	50 金币	1d8/1d6	×3	–	15 磅	挥砍与穿刺

异种远程武器

超小型						
单手十字弓（a）	100 金币	1d4	19-20/×2	30 英尺	3 磅	穿刺
十字弓矢(10)(a)	1 金币	–	–	–	1 磅	–
手里剑（a）	1 金币	1	×2	10 英尺	1/10 磅	穿刺
小型						
长鞭（a）	1 金币	1d2（d）	×2	15 英尺	2 磅	挥砍
中型						
连发十字弓（a）	250 金币	1d8	19-20/×2	80 英尺	16 磅	穿刺
十字弓矢(5)(a)	1 金币	–	–	–	1 磅	–
捕网（a）	20 金币	（a）	（a）	10 英尺（a）	10 磅	（a）

（a）请见武器描述中的特殊规则。（b）如果列有两种，表示该武器有两种伤害类别。（c）双头武器。

（d）该武器造成淤伤，而非一般伤害。（e）长型武器。（f）若使用准备好的动作安置该武器以对付冲刺，击中冲刺者可造成两倍伤害。

兽人双头斧（Orc Double Axe）：属于双头武器。使用此武器时，可选择以双头分别进行攻击，但需受到双武器攻击减值（即视为同时使用一把单手持用武器和一把轻型武器，见第八章有关双武器攻击的说明）。若以单手持用双头武器（例如食人魔使用兽人双头斧），便无法以双头分别进行攻击。

战斧（Battleaxe）：战斧是矮人最常用的近战武器。

矢（Bolts）：近战中使用矢，视为超小型武器，能造成1d4穿刺伤害（重击×2）。因为近战不是此武器的设计目的，所以使用者都视为不擅长此武器类别，攻击检定都有-4减值。买矢时会附带一个可放10枝矢的木制矢匣。击中目标的矢视为损毁，未命中目标的矢则有50%的几率损毁或遗失。

投石索弹丸（Bullets，Sling）：弹丸用铅制成，比同样大小的石头重。击中目标的弹丸视为损毁，未命中目标的弹丸则有50%的几率损毁或遗失。

刺链（Chain，Spiked）：属于长型武器，可以用它攻击10英尺远的敌人。但你也可以使用此武器对付邻近的敌人，这和其他长型武器不同。

由于铁链能够缠住敌人的脚或肢体，你可以用此武器进行绊摔攻击。如果尝试绊摔对方时反受绊摔，你可以丢弃此武器以避免被绊摔。

使用此武器卸除对方武器时，你的对抗检定有+2加值（若你卸除对方武器失败，反遭对方卸除武器时，也有此对抗检定的加值）。

使用此武器时，若拥有“武器娴熟”专长（见第五章），你的攻击检定可以加上敏捷调整值，而非力量调整值。

木棒（Club）：即木制的棒子，不用花钱，随手可得。

单手十字弓（Crossbow，Hand）：注重机动能力的人物常选用此异种武器。人物可以用单手拉紧弓弦。装填单手十字弓视为移动等效动作，会引发借机攻击。

重型十字弓（Crossbow，Heavy）：不论使用者的体型如何，此武器都需以双手才能有效使用。人物需用小绞盘才能拉紧弓弦。装填重型十字弓视为整轮动作，会引发借机攻击。

体型中型或更大的使用者，可以用单手击发重型十字弓，但会有-4减值。你不能用单手装填重型十字弓。体型中型或更大的使用者，可以用两手各击发一把重型十字弓，但会有-6减值，还得加上副手攻击的-4减值（也就是主手有-6减值，副手有-10减值）。“双武器攻击”专长不能改变此减值，因为该专长限用于近战武器，并非远程武器。“双巧手”专长则能免除副手的-4减值（也就是主手和副手都有-6减值）。

轻型十字弓（Crossbow，Light）：不论使用者的体型如何，此武器都需以双手才能有效使用。人物需用扳手才能拉紧弓弦。装填轻型十字弓视为移动等效动作，会引发借机攻击。

体型小型或更大的使用者，可以用单手击发轻型十字弓，但会有-4减值。你不能用单手装填轻型十字弓。体型小型或更大的使用者，可以用两手各击发一把轻型十字弓，相关规则参见重型十字弓说明。

连发十字弓（Crossbow，Repeating）：连发十字弓可以装填五发十字弓矢。若十字弓内还有矢，便可依人物的攻击次数进行击发，不需重新装填。装填五发矢视为整轮动作，会引发借机攻击。

匕首（Dagger）：匕首是常见的辅助武器，若拥有“武器娴熟”专长（见第五章），你的攻击检定可以加上敏捷调整值，而非力量调整值。

拳匕（Dagger，Punching）：此武器可配合持用者的拳击力道，成为强力的攻击。

飞镖（Darts）：此武器大小与箭差不多，只是前端较重，像是小型的标枪。

弯刃大刀（Falchion）：基本上为需双手持用的弯刀，它的弯刃十分锋利。

双头链枷（Flail，Dire）：属于双头武器。使用此武器时，可选择以双头分别进行攻击，但需受到双武器攻击减值（即视为同时使用一把单手持用武器和一把轻型武器，见第八章有关双武器攻击的说明）。若以单手持用双头武器（例如食人魔使用双头链枷），便无法以双头分别进行攻击。

使用此武器卸除对方武器时，你的对抗检定有+2加值（若你卸除对方武器失败，反遭对方卸除武器时，也有此对抗检定的加值）。

你可以用此武器进行绊摔攻击。如果尝试绊摔对方时反受绊摔，你可以丢弃此武器以避免被绊摔。

重型或轻型链枷（Flail，Heavy or Light）：使用此武器卸除对方武器时，你的对抗检定有+2加值（若你卸除对方武器失败，反遭对方卸除武器时，也有此对抗检定的加值）。

你可以用此武器进行绊摔攻击。如果尝试绊摔对方时反受绊摔，你可以丢弃此武器以避免被绊摔。

铁手套（Gauntlet）：这种金属制的手套不仅能保护双手，更能使徒手击打的伤害由淤伤改为一般伤害。戴着铁手套进行攻击时，视为徒手击打。表上所列为单只铁手套的价格与重量。中型及重型盔甲（胸甲除外）都附有铁手套。

带刺铁手套（Gauntlet，Spiked）：对手不能卸除你的带刺铁手套。表上所列为单只铁手套的价格与重量。戴着带刺铁手套进行攻击时，视为武装攻击。

大砍刀（Glaive）：大砍刀为长型武器，你可以用此武器攻击10英尺远的敌人，但不能用它攻击邻近的敌人。

巨斧（Greataxe）：野蛮人最爱用的武器。

巨木棒（Greatclub）：双手持用的木棒，通常上面都会镶铁钉、刺针或包覆铁皮。

巨剑（Greatsword）：冒险者公认的最佳近战武器之一，威力十足。

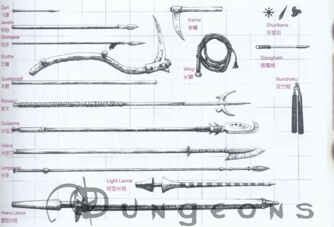
长勾刀（Guisarme）：长勾刀为长型武器，你可以用此武器攻击10英尺远的敌人，但不能用它攻击邻近的敌人。

由于长勾刀具有弯曲的刀刃，你可以用此武器进行绊摔攻击。如果尝试绊摔对方时反受绊摔，你可以丢弃此武器以避免被绊摔。

戟（Halberd）：一般戟都是以斧刃端进行攻击，但其顶端的尖刺很适合对付冲刺的敌人。

由于戟具有倒勾（斧刃端对面），你可以用此武器进行绊摔

Dungeons & Dragons



绊攻击。如果尝试绊摔对方时反受绊摔，你可以丢弃此武器以避免被绊摔。

半身矛（Halfspear）：此武器适合小体型人物使用。

侏儒勾式战锤（Hammer，Gnome Hooked）：属于双头武器。使用此武器时，可选择以双头分别进行攻击，但需受到双武器攻击减值（即视为同时使用一把单手持用武器和一把轻型武器，见第八章有关双武器攻击的说明）。若以单手持用双头武器（例如人类使用侏儒勾式战锤），便无法以双头分别进行攻击。此武器的钝端可造成1d6点钝击伤害（重击×3），勾端则可造成1d4点穿刺伤害（重击×4）。人物可选择其中一端作为主手武器，另一端便是副手武器。

轻型战锤（Hammer，Light）：矮人最爱用的武器，可用来投掷。

手斧（Handaxe）：矮人喜欢使用手斧作为副手武器。

标枪（Javelin）：轻而纤细的矛，主要为投掷用。虽然也可以用来近战，但并不称手。因为近战不是此武器的设计目的，所以使用者都视为不擅长此武器类别，攻击检定都有-4减值。

单镰刀或袖珍单镰刀（Kama or Halfling Kama）：武僧使用此武器攻击时，可使用徒手攻击加值，包括你认为最有利的攻击次数和攻击加值。袖珍单镰刀是给小体型的武僧使用的。

反曲刀（Kukri）：这种匕首沉重而弯曲，弯弧内侧具有锐利的刀刃。

重型或轻型长枪（Lance，Heavy or Light）：骑乘坐骑进行冲刺时，长枪可以造成两倍伤害。长枪为长型武器，你可以用此武器攻击10英尺远的敌人，但不能用它攻击邻近的敌人。轻型长枪是给小体型的骑兵使用。

长弓（Longbow）：不论使用者的体型如何，此武器都需以双手才能使用。你无法在骑乘时使用此武器。

复合长弓（Longbow，Composite）：不论使用者的体型如何，此武器都需以双手才能使用。人物体型至少为中型，才能使用此武器进行骑乘射击。复合长弓是将角切片、木头或骨头向后弯曲而制成，也就是说，这把弓在未拉满时仍保有弓的形状。弓弦也经过加强，适合力量较大的人使用（见本章物品说明）。

长矛（Longspear）：长矛为长型武器，你可以用此武器攻击10英尺远的敌人，但不能用它攻击邻近的敌人。

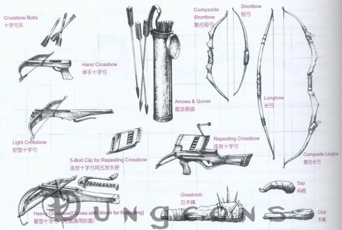
长剑（Longsword）：这是代表骑士荣誉与勇气的典型武器，也是圣武士喜爱的武器。

轻型或重型硬头锤（Mace，Heavy or Light）：硬头锤是由金属制成，柄端也可由金属制成，既沉重又坚固。

钉头锤（Morningstar）：木棒前端带有尖刺，可用来刺击。

捕网（Net）：战斗用的捕网织有许多小倒勾，以及一条延伸索，可控制被网住的对手。你可以使用捕网纠缠对手。

投掷捕网时，你需对目标进行一次远程接触攻击。捕网的最远距离为10英尺，在此距离内投掷皆不会有距离减值。如果击中，目标便被纠缠，其攻击检定有-2减值，并暂时受-4



敏捷减值。被纠缠者只能以一半的速度前进，不能奔跑也不能进行冲刺。若你握着延伸索，且通过力量的对抗检定，便可成功控制延伸索，如此一来，被纠缠者只能在延伸索的长度限制内移动。被纠缠者如果想施法，需通过专注检定（DC=15），否则无法施法。

被纠缠者可以进行“脱逃”技能检定（DC=20），这属于整轮行动。捕网本身有 5 点 HP，若通过力量检定（DC=25），可以将捕网扯破。

捕网只能网住体型从超小型至大型的生物。

捕网必须事先折好，才能投掷出去。第一次远程接触攻击时没有减值，但之后若在未折好的情况下再次进行远程接触攻击，便有 -4 减值。擅长使用捕网者，可以花两轮的时间折好捕网，不擅长者得花两倍的时间才能折好。

双节棍或袖珍双节棍（Nunchaku or Halfling Nunchaku）：武僧使用此武器攻击时，可使用徒手攻击加值，包括你认为最有利的攻击次数和攻击加值。袖珍双节棍是给小体型的武僧使用。

重型或轻型十字镐（Pick，Heavy or Light）：十字镐可将力道集中在锐利的尖端。战斗用十字镐看起来和矿工使用的十字镐很像，只是特别设计用来作战的。

木棍（Quarterstaff）：旅人、农夫、商人和法师都很喜欢用此类武器，木棍的两端都可进行攻击。

木棍属于双头武器。使用此武器时，可选择以双头分别进行攻击，但需受到双武器攻击减值（即视为同时使用一把单手持用武器和一把轻型武器，见第八章有关双武器攻击的说明）。若以单手持用双头武器（例如大体型人物使用木棍），便无法以双头分别进行攻击。

刺叉（Ranseur）：刺叉为长型武器，你可以用此武器攻击10英尺远的敌人，但不能用它攻击邻近的敌人。

使用此武器卸除对方武器时，你的对抗检定有+2加值(若你卸除对方武器失败，反遭对方卸除武器时，也有此对抗检定的加值）。

细剑（Rapier）：若拥有“武器娴熟”专长（见第五章），你的攻击检定可以加上敏捷调整值，而非力量调整值。

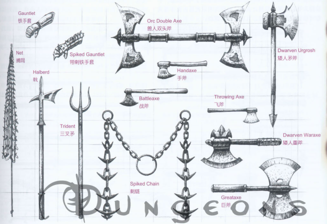
闷棍（Sap）：闷棍可以将对手击昏，而非将其杀死。

弯刀（Scimitar）：弯刀上的曲刃十分锐利。

巨镰刀（Scythe）：此武器外表看起来像农具，但巨镰刀是特别为战斗而设计的，强度和平衡性都更佳。巨镰刀可将力道集中在锐利的尖端，也适合用来挥砍。

短弓（Shortbow）：不论使用者的体型如何，此武器都需以双手才能使用。人物体型至少为中型，才能使用此武器进行骑乘射击。

复合短弓（Shortbow，Composite）：不论使用者的体型如何，此武器都需以双手才能使用。人物体型至少为中型，才能使用此武器进行骑乘射击。复合短弓是将角切片、木头或骨头向后弯曲而制成，也就是说，这把弓在未拉满时仍保有弓的形状。弓弦也经过加强，适合力量较大者使用（见本章物品说明）。



短矛（Shortspear）：短矛不像长矛那么长，所以可以用来投掷。

手里剑（Shuriken）：你可以在每次攻击中射出三枝手里剑（针对同一个目标）。手里剑的伤害不能加上力量调整值，因为这武器太小了，无法像一般投掷类武器一样传递力量。

破魔锥或袖针破魔锥(Shiangham or Halfling Shiangham)：武僧使用此武器攻击时，可使用徒手攻击加值，包括你认为最有利的攻击次数和攻击加值。袖针破魔锥是给小体型的武僧使用。

镰刀（Sickle）：此武器外表看起来像农具，但经过特殊强化可作为武器。这是德鲁伊喜好的武器，也常可躲过盘查武器的守卫。

投石索（Sling）：投石索可以猛力投射铅弹，虽然不像十字弓那样强，也没有弓的力道，但却很便宜，而且制作材料简单。德鲁伊和半身人都喜欢使用此武器。

你可以投射普通的石头，但因为石头不像弹丸那样圆，因此只能造成1d3点伤害，而且攻击检定有 -1 减值。

徒手击打（Strike，Unarmed）：徒手击打就是用脚踢、拳击或头击做攻击。中体型人物徒手击打可造成1d3点淤伤，小体型人物徒手击打可造成1d2点淤伤。徒手击打的伤害视为武器伤害，因此你可以将影响武器伤害的加值计算在徒手击打上。

若拥有“武器娴熟”专长（见第五章），你的攻击检定可以加上敏捷调整值，而非力量调整值。

重剑（Sword，Bastard）：只有经过特殊训练，才能以单手使用这么大的剑。因此，此武器属于异种武器。中体型人物可以双手持用此武器，并视为军用武器。大体型人物可以单手持用此武器，并视为军用武器。

短剑（Sword，Short）：短剑是常见的副手武器，小体型者也可以当成主手武器。

双头剑（Sword，Two-Bladed）：属于双头武器。使用此武器时，可选择以双头分别进行攻击，但需受到双武器攻击减值（即视为同时使用一把单手持用武器和一把轻型武器，见第八章有关双武器攻击的说明）。若以单手持用双头武器（例如食人魔使用双头剑），便无法以双头分别进行攻击。

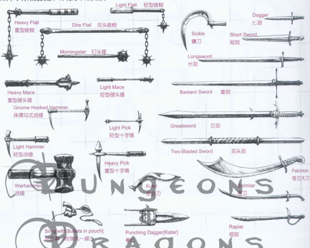
三叉矛（Trident）：此武器前端有三个尖齿，可以像半身矛或短矛一样投掷，但因为它的造型较特殊，所以射程单位比较短。

矮人矛斧（Urgrosh，Dwarven）：属于双头武器。使用此武器时，可选择以双头分别进行攻击，但需受到双武器攻击减值（即视为同时使用一把单手持用武器和一把轻型武器，见第八章有关双武器攻击的说明）。若以单手持用双头武器（例如食人魔使用矮人矛斧），便无法以双头分别进行攻击。此武器的斧端可造成1d8点挥砍伤害，矛端可造成1d6点穿刺伤害。人物可选择其中一端作为主手武器，另一端便是副手武器。

若使用矛斧对付冲刺的敌人，矛端能造成较大的伤害。

矮人重斧（Waraxe，Dwarven）：只有经过特殊训练，才

能以单手使用这么大的斧。因此，此武器属于异种武器。中体型人物可以双手持用此武器，并视为军用武器。大体型人物可以单手持用此武器，并视为军用武器。



战锤（Warhammer）：这是矮人喜好的武器，柄端为单手持用，前端则有沉重的锤。

长鞭（Whip）：长鞭造成的伤害是淤伤。当对方具有+1盔甲加值或至少+3天生防御加值时，长鞭便无法对其造成伤害。虽然你是手持长鞭，但攻击时视为射击类武器，最远距离为15英尺，攻击此距离内的目标时，攻击检定不会有距离减值。

由于长鞭能够缠绕敌人的脚或肢体，你可以用此武器进行绊摔攻击。如果尝试绊摔对方时反受绊摔，你可以丢弃此武器以避免被绊摔。

使用此武器卸除对方武器时，你的对抗检定有+2加值（若你卸除对方武器失败，反遭对方卸除武器时，也有此对抗检定的加值）。

防具

防具可以保护你，但也会减慢你的速度。表7-5列出常见的防具，表中所列为中体型者所使用的防具，穿脱防具的时间取决于其类别（见表7-6）。

防具性质

你可以依据外观来选择防具。此外，你的职业也可能限制你所能使用的盔甲，盾牌也是如此。若想有效地发挥厚重盔甲的效用，你可以选择"擅长盔甲"专长（见第五章），但大多数职业已经擅长特定的防具类别。选择防具时，请注意以下事项（见表格7-5）：

价格：这套防具的售价。

盔甲和盾牌加值：盔甲加值和盾牌加值可以累计，但来源不同的盔甲加值，不可累计。例如，"法师护甲"法术和防御护腕的盔甲加值都不可相加累计。

最大敏捷加值：这是穿着此盔甲时，AC所能得到的最大敏捷加值。盔甲愈重，行动愈受限，闪躲攻击的能力便愈低。举例来说，链甲的最大敏捷加值为+2。敏捷18的人物，其AC通常应具有+4加值，但如果他穿上链甲，便只能有+2加值。也就是说，如果没有其他的影响，他的AC是17（10+5+2=17，其中链甲本身+5，最大敏捷加值为+2）。

如果因为最大敏捷加值的限制，使得AC的敏捷加值为+0，你仍视为具有敏捷加值。换言之，你不会只是因为穿着半身铠甲，就使得游荡者能够偷袭你。

盾牌：盾牌不影响你的最大敏捷加值。

防具检定减值：当穿戴盾牌或比皮甲重的盔甲时，会影响你的技能。有些人物影响不大，但有些则需留意。例如野蛮人就常得在厚重防具和技能检定间做抉择。

技能：防具检定减值会降低某些技能检定。如果你穿戴盾牌或比皮甲重的盔甲，便会影响下列技能检定："平衡"、"攀爬"、"脱逃"、"躲藏"、"跳跃"、"潜行"、"扒窃"和"滚翻"。"游泳"技能检定也会因为装备重量而有减值。

盾牌：如果你同时穿着盔甲和盾牌，两者的防具检定减值必须累计。

穿着不擅长的防具：如果你穿着不擅长的防具，则你的攻击检定以及所有移动相关的技能检定（包括"骑术"）都会受到防具检定减值。

穿着防具睡觉：如果你穿着防具检定减值达 -5 的盔甲睡觉，隔天会进入疲乏状态。你的力量和敏捷受到 -2 减值，而且不能奔跑或冲刺。

奥术失效几率：穿着盔甲或盾牌会干扰施放奥术的姿势，因此法师和术士通常都不穿盔甲或盾牌。吟游诗人虽然也会施法，但也常需加入战斗，所以较可能穿着盔甲或盾牌。

穿着盔甲或盾牌施放奥术：当你穿着盔甲或盾牌施放奥术时，往往得进行奥术失效检定，表 7-5 的奥术失效几率便是你施法失败的几率。如果所施放的法术并不需要姿势成分，就可以不用进行奥术失效减定。

盾牌：如果你同时穿着盔甲和盾牌，两者的奥术失效几率必须累计。

速度：中型和重型盔甲会减慢你的速度，表 7-5 的速度一栏表示穿着该盔甲时的速度。人类、精灵和半精灵在未超重情况下的速度是 30 英尺（每轮），也就是第一栏的数字；半身人、矮人和侏儒是 20 英尺，也就是第二栏的数字。

盾牌：持握盾牌不会影响速度。

重量：小体型人物所使用的防具重量为表上的一半。

穿脱盔甲

穿脱盔甲所需的时间依盔甲类别而不同（见表 7-6）。

着装：穿上该盔甲所需的时间（1 分钟为 10 轮）。

紧急着装：快速穿上该盔甲所需的时间，紧急着装之后，盔甲加值及防具检定减值会外加 -1 减值。例如，如果托达克要紧急着装鳞甲，他得花费 1 分钟的时间（10 轮），穿上后的鳞甲只能提供 +3 盔甲加值（原本为 +4），而他的防具检定减值为 -5（原本为 -4）。

卸甲：脱掉该盔甲所需的时间（特别注意，如果你突然沉入水中，请参见《地下城主指南》有关溺水的说明）。

表 7-5：防具

盔甲	价格	盔甲或盾牌加值	最大敏捷加值	防具检定减值	奥术失效几率	速度（30 英尺）	（20 英尺）	重量（d）
轻型盔甲								
厚布甲	5 金币	+1	+8	0	5%	30 英尺	20 英尺	10 磅
皮甲	10 金币	+2	+6	0	10%	30 英尺	20 英尺	15 磅
镶嵌皮甲	25 金币	+3	+5	-1	15%	30 英尺	20 英尺	20 磅
链甲衫	100 金币	+4	+4	-2	20%	30 英尺	20 英尺	25 磅
中型盔甲								
革甲	15 金币	+3	+4	-3	20%	20 英尺	15 英尺	25 磅
鳞甲	50 金币	+4	+3	-4	25%	20 英尺	15 英尺	30 磅
链甲	150 金币	+5	+2	-5	30%	20 英尺	15 英尺	40 磅
胸甲	200 金币	+5	+3	-4	25%	20 英尺	15 英尺	30 磅
重型盔甲								
板条甲	200 金币	+6	+0	-7	40%	20 英尺（a）	15 英尺（a）	45 磅
混织铁甲	250 金币	+6	+1	-6	35%	20 英尺（a）	15 英尺（a）	35 磅
半身铠甲	600 金币	+7	+0	-7	40%	20 英尺（a）	15 英尺（a）	50 磅
全身铠甲	1,500 金币	+8	+1	-6	35%	20 英尺（a）	15 英尺（a）	50 磅
盾牌								
小圆盾	15 金币	+1	–	-1	5%	–	–	5 磅
小木盾	3 金币	+1	–	-1	5%	–	–	5 磅
小钢盾	9 金币	+1	–	-1	5%	–	–	6 磅
大木盾	7 金币	+2	–	-2	15%	–	–	10 磅
大钢盾	20 金币	+2	–	-2	15%	–	–	15 磅
塔盾	30 金币	（b）	–	-10	50%	–	–	45 磅
加装								
盔甲用尖刺	加 50 金币	–	–	–	–	–	–	加 10 磅
带镣手套（c）	8 金币	–	–	特殊	–	–	–	加 5 磅
盾牌用尖刺	加 10 金币	–	–	–	–	–	–	加 5 磅

（a）穿着重型盔甲跑步时，只能以三倍（而非四倍）速度前进。

（b）塔盾可以提供掩蔽，请见内文描述。

（c）穿着时无法施展具有姿势成分的法术。

（d）供小体型人物使用的防具，其重量减半。

特殊生物防具

特别大、特别小或非类人生物的防具在重量和价格上都和表 7-5 所列不同。巨型和超巨型生物只能定制防具，没有标准价格和重量。

体型	价格	重量	价格	重量
超小型或更小 *	× 1/2	× 1/10	× 1	× 1/10
小型	× 1	× 1/2	× 2	× 1/2
中型	× 1	× 1	× 2	× 1
大型	× 2	× 2	× 4	× 2
超大型	× 4	× 5	× 8	× 5

* 盔甲或盾牌加值除以 2。

表 7-6：穿脱盔甲时间

盔甲类别	着装	紧急着装	卸甲
厚布甲 皮甲 革甲 镶嵌皮甲 链甲衫	1 分钟	5 轮	1 分钟（a）
胸甲 鳞甲 链甲 板条甲 混织铁甲	4 分钟（a）	1 分钟	1 分钟（a）
半身铠甲 全身铠甲	4 分钟（b）	4 分钟（a）	1d4+1分钟(a)

（a）如果有人在旁协助的话，时间减半。未从事其他动作的人物可以协助邻近一或两个人物穿脱盔甲，但是两个人物不能互相协助穿脱盔甲。
（b）穿着此类盔甲必须有人协助。如果没有人协助，你只能紧急着装。

防具描述

此处详述表 7-5 中所列的防具。

盔甲用尖刺（Armor Spikes）：你可以把尖刺加装在盔甲上，擒抱攻击成功时，这些尖刺可造成 1d6 点穿刺伤害（重击 x2）。盔甲用尖刺属于军用武器，如果你不擅长军用武器，擒抱检定会有 -4 减值。你也可以用这些尖刺进行一般近战攻击（或副手武器攻击），此时这些尖刺视为轻型武器。

盔甲的增强加值不会加强尖刺的威力，但是尖刺本身可以是魔法武器。

混织铁甲（Banded Mail）：此盔甲是把铁条缝上链甲和熟皮内衬所制成。铁条覆盖住易受伤的部位，链甲与熟皮则包住关节，皮带与搭钩将重量平均分配，使穿戴者能够活动。此盔甲附铁手套。

胸甲（Breastplate）：胸甲覆盖前胸与后背，通常附有头盔与胫甲（保护小腿），还附有半套或整套镶嵌皮甲，以避免移动时肢体直接摩擦盔甲。

小圆盾（Buckler）：这是绑在前臂的小型金属盾。使用弓或十字弓时，不会受到减值。你可以使用副手武器，但因为重量的关系，副手攻击有 -1 减值。如果你以双武器战斗，此减值需与双武器战斗的副手减值累计。无论如何，只要使用副手攻击，该轮便不能得到小圆盾的 AC 加值。

你不能用小圆盾进行猛击。

链甲衫（Chain Shirt）：此盔甲可以防护躯体，而且四肢还能活动自如。链甲衫里面衬有布料，除了防范皮肤炎症之外，也能吸收战斗时的冲击。此盔甲附头盔。

链甲（Chainmail）：此盔甲以铁环相扣织成，要害部位通常覆盖数层。链甲里面衬有布料，除了防范皮肤炎之外，也能吸收战斗时的冲击。链甲的重量主要靠肩膀负荷，因此穿久了会不舒服。此盔甲附铁手套。

全身铠甲（Full Plate）：此盔甲将精制的铁板以铆钉及钩扣相连而成，覆盖整个身体，附有铁手套、厚重皮靴及遮面头盔，内侧附一套内衬。全身铠甲以皮带与搭钩将重量平均分配于全身，因此即使比板条甲重，却比板条甲更容易行动。全身铠甲都是由大师级工匠量身订做，不过你也可以将缴获的全身铠甲量身改装，大约须花 200 到 800 金币（2d4 × 100）。

全身铠甲又称为板甲（Field Plate）。

带锁手套（Gauntlet，Locked）：此手套带有小链子连着支架，穿戴者可将武器与之固定，使武器不易脱落。若有人要卸除你手上的武器，检定时你有 +10 加值。在带锁手套上穿脱武器，都属于整轮行动，且会引发借机攻击。表上所列为单只手套的价格。手套重量只有在穿着胸甲、轻型盔甲或未着盔甲的情况下才需加计。其他情况下，带锁手套的重量和原盔甲附的铁手套重量一样。

手套上锁着武器时，不能以戴着手套的手施展法术或使用技能（如果你另外一只手可以活动，仍可施展需要姿势成分的法术）。

和一般铁手套一样，以此手套进行徒手击打所造成的伤害为一般伤害，而非淤伤。

半身铠甲（Half-Plate）：此盔甲是以链甲与铁板覆盖住易受伤部位（包括：胸甲、肩甲、护肘、铁手套、腿甲和胫甲），皮带与搭钩将整套盔甲系在一起，且平均分配重量，但半身铠甲还是比全身铠甲松散。此盔甲附铁手套。

革甲（Hide Armor）：此盔甲由数层软皮与动物兽皮缝制而成，由于它相当硬，所以不容易穿着。德鲁伊相当爱用这种非金属制的盔甲。

皮甲（Leather Armor）：此盔甲的胸部及肩膀部份是以熟皮缝制，其他部份则是由布料制成。

厚布甲（Padded Armor）：此盔甲由数层布料与棉絮制成，穿起来很热，容易被汗水、尘垢、虱子及跳蚤弄脏。

鳞甲（Scale Mail）：此盔甲在皮外衣与胫甲（可能附有护裙）上覆满相叠的铁片，像是鱼的鳞片。此盔甲附铁手套。

盾牌：盾牌得绑在前臂，并且用手抓住。

小盾牌：此盾牌较轻，你可以在持盾牌的手上拿一些物品（但不能拿武器）。

大盾牌：此盾牌较重，你无法用持盾牌的手做其他事情。

木盾或钢盾：无论木盾或铁盾，提供的防护都是相同的，但面对不同特殊攻击时反应不同（如："曲木术"和"灼热金属"）。

盾牌猛击（Shield Bash Attack）：你可以将盾牌当作副手武器，猛击对手。中体型人物可以用大盾牌造成 1d4 点伤害（重击 × 2），或用小盾牌造成 1d3 点伤害（重击 × 2）（塔盾不能进行猛击）。小体型人物可以用大盾牌造成 1d3 点伤害（重击 × 2），或用小盾牌造成 1d2 点伤害（重击 × 2）。猛击时，盾牌视为军用武器，造成钝击伤害。计算攻击减值时，将盾牌视为轻型武器。如果你把盾牌当作武器使用，在下一个行动之前（通常是下一轮），你失去盾牌的 AC 加值。

盾牌用尖刺（Shield Spikes）：你可以把尖刺加装在盾牌上（小圆盾或塔盾不能加装尖刺），这些尖刺视为军用武器，造成穿刺伤害。当你使用加装尖刺的盾牌猛击时，不论盾牌大小如何，均造成 1d6 点伤害（重击 × 2）。

塔盾（Shield，Tower）：塔盾是几乎与人等高的大木盾。

Dungeons Dragons

基本上，就像是一面提供庇护的可携式墙壁，大到可以提供掩蔽，但施法者还是能够以你的盾牌为目标，往你身上施法。塔盾不能进行猛击。

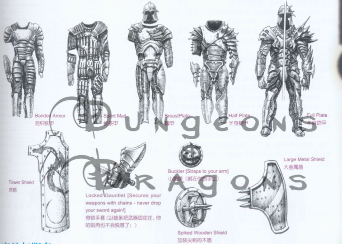
板条甲（Splint Mail）：此盔甲是将直向窄铁条与软皮内衬和棉布缝制而成，关节部份则以适宜活动的链甲保护。此盔甲附铁手套。

镶嵌皮甲（Studded Leather Armor）：由具有弹性的软皮（不像一般的软皮甲一样硬），在上面以密集的金属颗粒强化所制成。

睡袋包括便于收藏与携带的底垫与薄毯，紧急时也可以充当担架。

冬用毛毯（Blanket，Winter）：这是特别缝制的厚毛毯。

铁蒺藜（Caltrops）：看起来像多面的铁钉，不论怎么放，都可以使尖刺面朝上。你可以把铁蒺藜撒在地上以拖延甚至伤害敌人。一袋铁蒺藜（2磅装，见表7-7）可以铺满5英尺见方的区域，在该区域中走动或战斗的生物很可能会踩上去。此时，该生物视同遭到铁蒺藜攻击（基本攻击加值+0），该生物的盔甲加值或偏斜加值都不列入计算（偏斜只能转移攻击



力道，不能让你免于踩到危险物品）。若该生物脚上穿着靴子，则在AC上有+2盔甲加值。踩到铁蒺藜会受1点伤害。由于脚部受伤，该生物的移动速度必须减半。除非该生物成功通过“医疗”技能检定（DC=15），或至少获得1点魔法治疗，否则此移动减值会持续一整天。冲刺或奔跑中的生物遇到铁蒺藜后必须立即停步，但以半速或更慢速度移动的生物，则能顺利通过布满铁蒺藜的区域。

DM可裁定铁蒺藜对特殊生物是否有效。例如，巨蜈蚣可以毫发无伤地通过铁蒺藜区，穿着靴子的火巨人也不会受一般大小的铁蒺藜所伤（对他而言，这只不过是在靴底打上几个小洞罢了）。

蜡烛（Candle）：蜡烛的照明范围为5英尺，持续燃烧时间约1小时。

商品与服务

表7-7所列的物品重量皆为满载后总重量（除非另有说明）。

冒险装备

冒险者会面对各式各样的挑战与困难，所谓“工欲善其事，必先利其器”，不管你的技能或职业如何，都需要准备一些基本装备。

物品的硬度与生命值，请见第八章有关攻击物品的说明。

背包（Backpack）：可背负的皮制背袋，通常附有固定用皮带。

睡袋（Bedroll）：冒险者永远不知道下一个旅店在哪里，有时只能在稻草堆或冷硬的地板上睡觉，这时睡袋就有用了。

地图或卷轴匣（Case, Map or Scroll）：这是硬皮或锡制的中空管，附有盖子，专门用来收纳卷起的羊皮纸或纸张。

链条（Chain）：链条的硬度为10，HP为5。人物若通过力量检定（DC=26），即可扯断链条。

铁撬（Crowbar）：用来撬开物品的铁棒。

扁瓶（Flask）：以陶土、玻璃或金属制的容器，附有瓶塞。容量为1品脱。

燧石与铁片（Flint and Steel）：燧石与铁片互相敲击会产生火花，你可利用火花引燃火绒生火。使用燧石与铁片点燃火把或其他物品，需花一整轮的时间。

爪钩（Hook, Grapping）：在爪钩的尾端系上绳索，可以将绳索固定在城垛、窗户、树枝或类似的地方。

铁锤（Hammer）：单手持用的铁锤，可将岩钉敲入墙壁。

墨水（Ink）：一般的黑色墨水。如果你想要其他颜色的墨水，必须花两倍价钱。

墨水笔（Inkpen）：木制笔杆附上特殊笔尖，蘸墨水可在纸面上书写。

陶瓮（Jug, Clay）：陶制的瓮，附有盖子。容量为1加仑。

长梯（Ladder），10英尺：简单的木制直梯。

普通油灯（Lamp, Common）：油灯的照明范围为15英尺，每品脱灯油可持续照明6小时。普通油灯的照明比火把稳定，但不像提灯那样有防风设计，所以很容易被吹熄，不太适合用来冒险。普通油灯单手便能持用。

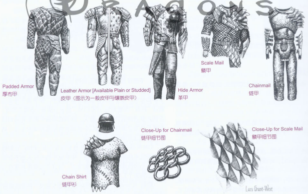
牛眼提灯（Latern, Bullseye）：牛眼提灯的内部经过精心打磨，将光线导向唯一的开口。照明范围可达60英尺远，20英尺宽。每品脱灯油可持续照明6小时。牛眼提灯单手便能持用。

表 7-7：商品与服务

冒险装备

项目	价格	重量
背包（空）	2金币	2磅（c）
木桶（空）	2金币	30磅
篮子（空）	4银币	1磅
睡袋	1银币	5磅（c）
铜铃	1金币	(a)
冬用毛毯	5银币	3磅（c）
滑轮组	5金币	5磅
玻璃酒瓶	2金币	(a)
水桶（空）	5银币	2磅
铁蒺藜	1金币	2磅
蜡烛	1铜币	(a)
帆布（每平方码）	1银币	1磅
地图或卷轴匣	1金币	1/2磅
链条（10英尺）	30金币	2磅
粉笔，1根	1铜币	(a)
木箱（空）	2金币	25磅
铁撬	2金币	5磅
薪柴（每日份）	1铜币	20磅
鱼钩	1银币	(a)
渔网，25平方英尺	4金币	5磅
扁瓶	3铜币	(a)
燧石与铁片	1金币	(a)
爪钩	1金币	4磅
铁锤	5银币	2磅
墨水（1盎司小瓶装）	8金币	(a)
墨水笔	1银币	(a)
陶瓮	3铜币	9磅
长梯，10英尺	5铜币	20磅
普通油灯	1银币	1磅

Dungeons & Dragons



项目	价格	重量
牛眼提灯	12 金币	3 磅
附盖提灯	7 金币	2 磅
锁	(d)	1 磅
简单	20 金币	1 磅
一般	40 金币	1 磅
良好	80 金币	1 磅
精巧	150 金币	1 磅
镣铐	15 金币	2 磅
镣铐，精制品	50 金币	2 磅
钢面小镜	10 金币	2 磅
啤酒杯	2 铜币	1 磅
灯油（1品脱小瓶装）	1 银币	1 磅
纸（每张）	4 银币	(a)
羊皮纸（每张）	2 银币	(a)
矿工用十字镐	3 金币	10 磅
陶瓮	2 铜币	5 磅
岩钉	1 银币	1/2 磅
木杆，10 英尺	2 银币	8 磅
铁壶	5 银币	10 磅
腰包	1 金币	3 磅（c）
小型攻城槌	10 金币	20 磅
口粮（每日份）	5 银币	1 磅（c）
麻绳（50 英尺）	1 金币	10 磅
丝绳（50 英尺）	10 金币	5 磅
麻袋（空）	1 银币	1/2 磅（c）
封蜡	1 金币	1 磅
缝衣针	5 银币	(a)
哨子	8 银币	(b)
玺戒（d）	5 金币	(a)
长柄锤	1 金币	10 磅
肥皂（每磅）	5 银币	1 磅
铁锹	2 金币	8 磅
望远镜	1000 金币	1 磅
帐篷	10 金币	20 磅（c）
火把	1 铜币	1 磅
小玻璃瓶，墨水或药水用	1 金币	(a)
水袋	1 金币	4 磅（c）
磨刀石	2 铜币	1 磅

职业与技能工具

项目	价格	重量
炼金用具（d）	500 金币	40 磅
工匠工具（d）	5 金币	5 磅
工匠工具，精制品（d）	55 金币	5 磅
攀爬工具	80 金币	5 磅（c）
易容工具	50 金币	8 磅（c）
医药箱	50 金币	1 磅
冬青与槲寄生	–	(a)
圣徽，木制品	1 金币	(b)
圣徽，银制品	25 金币	1 磅
沙漏	25 金币	1 磅
放大镜（d）	100 金币	(a)
乐器，普通	5 金币	3 磅（c）
乐器，精制品	100 金币	3 磅（c）
商用天秤（d）	2 金币	1 磅
法术材料包	5 金币	3 磅（c）
法师法术书（空白）	15 金币	3 磅（c）
小偷工具	30 金币	1 磅
小偷工具，精制品	100 金币	2 磅
水钟（d）	1000 金币	200 磅

衣着

项目	价格	重量
工匠工作服	1 金币	4 磅（c）
牧师祭袍	5 金币	6 磅（c）
御寒衣物	8 金币	7 磅（c）
礼服	30 金币	6 磅（c）
艺人服装	3 金币	4 磅（c）
探险家服装	10 金币	8 磅（c）
武僧服装	5 金币	2 磅（c）
贵族服装	75 金币	10 磅（c）
平民服装	1 银币	2 磅（c）
皇室服装	200 金币	15 磅（c）
学者服装	5 金币	6 磅（c）
旅行者服装	1 金币	5 磅（c）

饮食与住宿

项目	价格	重量
麦酒		
每加仑	2 银币	8 磅
每杯	4 铜币	2 磅
酒筵（每人）	10 金币	—
面包，每条	2 铜币	1/2 磅
干酪，每块	1 银币	1/2 磅
旅店投宿	（每日）	(d)
良好	2 金币	–
普通	5 银币	–
下等	2 银币	–
餐食	（每日份）	(d)
上等	5 银币	–
普通	3 银币	–
粗劣	1 银币	–
肉，每块	3 银币	1/2 磅
口粮（每日份）	5 银币	1 磅（c）
葡萄酒		
普通（每罐）	2 银币	6 磅
醇酿（每瓶）	10 金币	1 1/2 磅

坐骑与相关装备

项目	价格	重量
坐骑用盔甲		
中型生物	×2	×1
大型生物	×4	×2
马辔与缰绳	2 金币	1 磅
轻型马车	15 金币	200 磅
骑乘用犬	150 金币	–
驴或骡	8 金币	–
饲料（每日份）	5 铜币	10 磅
马		
重型马	200 金币	–
轻型马	75 金币	–
矮种马	30 金币	–
重型战马	400 金币	–
轻型战马	150 金币	–
矮种战马	100 金币	–
鞍座		
军用	20 金币	30 磅
载货用	5 金币	15 磅
骑乘用	10 金币	25 磅
特殊鞍座		
军用	60 金币	40 磅
载货用	15 金币	20 磅
骑乘用	30 金币	30 磅

DUNGEONS & DRAGONS

项目	价格	重量
鞍囊	4 金币	8 磅
雪车	20 金币	300 磅
租用马厩（每日）	5 银币	–
重型马车	35 金币	400 磅

(a) 重量不计。
(b) 此物品 10 个重一磅。
(c) 供小体型人物使用时，其重量或容器容量皆为表列的 1/4。
(d) 见内文说明。

附盖提灯（Latern，Hooded）：附盖提灯是标准的提灯，灯壁上有数个开口。可单手持用，每品脱灯油可持续照明6小时。

锁（Lock）：锁通常得配合钥匙使用。锁的品质分为四类，决定"开锁"技能检定的DC：简单（DC=20）、一般（DC=25）、优质（DC=30）、精巧（DC=40）。

镣铐与精制品镣铐（Manacles）：表中所列的镣铐只能铐住中型生物。被铐者可使用"脱逃"技能尝试脱困（DC=30，精制品镣铐则为DC=35）。想扯断镣铐必须通过力量检定（DC=26，对精制品镣铐则是DC=28）。镣铐的硬度为10，HP为10。大多数镣铐都附有锁，锁的品质与价格也会影响镣铐的价格。

小型生物使用的镣铐其价格与表列相同，但大型生物使用的镣铐贵10倍，超大型生物使用的镣铐则贵100倍。至于巨型、超巨型、超小型、微型或超微型生物所使用的镣铐，必须特别打造。

钢面小镜（Small Steel Mirror）：打磨光亮的钢面镜是很好的帮手，可在墙角窥伺、以阳光反射向同伴打讯号、观察怪物动向、在晋见女王前整理仪容，或查看身上一些不容易看见的伤口。

灯油（Oil）：1品脱灯油能提供提灯6小时照明。你可以拿扁瓶装灯油当作投炸武器使用（见表7-10以及第八章有关投炸武器攻击的说明），将灯油装瓶视为整轮动作，攻击规则与使用炽火胶相同。投掷出去后，有50%的机会可成功引燃。

你也可以把灯油倒在地上，每品脱可覆盖5英尺见方的区域（如果地面够平坦）。一经点燃，地上的灯油可持续燃烧2轮，并对区域中的每个生物造成每轮1d3点伤害。

纸（Paper）：纤维制成的洁白纸张。

羊皮纸（Parchment）：山羊皮或绵羊皮制成，可供书写。

岩钉（Piton）：墙壁上没有攀附点与站立点时，你可以自己制造。岩钉是有洞眼的钢制，你可以将绳子穿过洞眼加以固定（见第四章有关"攀爬"技能的说明）。

木杆（Pole），10英尺：怀疑前方有陷阱吗？不必亲手检查，你可以用木杆探测。

腰包（Belt Pouch）：腰包可系在腰带上，里面能放一些紧急时需要的物品（如：药水）。

小型攻城槌（Ram，Portable）：前端包覆铁皮的木桩，可用来破门。使用时，破门的力量检定有+2环境加值。如果有另一个人协助（他不必做检定），你还可以再获得+2加值（见第四章有关破门的说明）。

口粮（Ration）：适合旅行携带的高能量干粮，包括：肉干、干果、硬面饼和坚果等。

麻绳（Rope，Hemp）：麻绳的HP为2。若通过力量检定（DC=23），即可扯断。

丝绳（Rope，Silk）：丝绳的HP为4。若通过力量检定（DC=24），即可扯断。丝绳较韧，使用时，"绳技"技能有+2环境加值。

麻袋（Sack）：用粗麻布制成的袋子。

玺戒（Signet Ring）：戒指的表面刻有专属于你的图样，将玺戒按在融化的封蜡上即可留下徽记。

长柄锤（Sledge）：双手持用的大铁锤，适合用来打破宝箱。

望远镜（Spyglass）：透过望远镜可看到两倍大的物体影像。

帐篷（Tent）：简单的双人帐篷。

火把（Torch）：顶端缠有浸过油脂的亚麻布的木棒。火把的照明范围为20英尺，可持续照明1小时。



Dungeons & Dragons

表7-8：容器与运输工具

拖曳运输工具

项目	价格	重量（c）	承载量
轻型马车	15金币	200磅	1/2吨
雪车	20金币	300磅	1吨
重型马车	35金币	400磅	2吨

固体容器

项目	价格	重量（c）	容量
背包	2金币	2磅（b）	1立方英尺
木桶	2金币	30磅	10立方英尺
篮子	4银币	1磅	2立方英尺
水桶	5银币	2磅	1立方英尺
木箱	2金币	25磅	2立方英尺
腰包	1金币	1/2磅（b）	1/5立方英尺
麻袋	1银币	1/2磅（b）	1立方英尺
鞍囊	4金币	8磅	5立方英尺
法术材料包	5金币	1/4磅（b）	1/8立方英尺

液体容器

项目	价格	重量（c）	容量
玻璃酒瓶	2金币	(a)	11/2品脱
扁瓶	3铜币	(a)	1品脱
陶瓮	3铜币	1磅	1加仑
啤酒杯	2铜币	(a)	1品脱
陶壶	2铜币	1磅	1/2加仑
铁壶	5银币	2磅	1加仑
小玻璃瓶，墨水或药水用	1金币	(a)	1盎司
水袋	1金币	(a)	1/2加仑

(a) 重量不计。
(b) 供小体型人物使用时，其重量或容器容量皆为表列的1/4。
(c) 净重。

小玻璃瓶（Vial）：陶土、玻璃或金属制的容器，附有瓶塞。密封后宽至多1英寸，高至多3英寸。容量为1盎司。

水袋（Waterskin）：装水的窄口皮袋。

职业与技能工具

这些装备对某些职业或技能特别有用。

炼金用具（Alchemist's Lab）：包括烧杯、玻璃瓶、搅拌器、度量用具、化学药品及其他化合物。若有此用具，进行"炼金术"技能检定时有+2环境加值，但此用具与使用"炼金术"技能所需的其他花费无关（见第四章技能说明）。若没有此用具，你依然可以使用"炼金术"技能，只是不会获得此用具提供的+2环境加值。

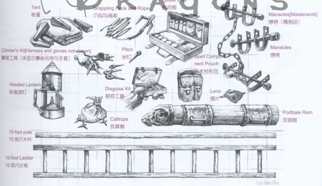
工匠工具（Artisan's Tools）：此工具包含工艺制造所需的特殊工具。如果没有此工具，便只能使用临时替代工具，"手艺"技能检定得-2减值。

工匠工具，精制品：这是特制的工匠工具，若有此工具，进行"手艺"技能检定时有+2环境加值。

攀爬工具（Climber's Kit）：此工具包括岩钉、鞋钉、手套与攀岩吊带。若有此工具，进行"攀爬"技能检定时有+2环境加值。

易容工具（Disguise Kit）：此工具包含化妆品、染发剂及其他易容小道具。若有此工具，进行"易容"技能检定时有+2环境加值。每套易容工具可使用10次。

医药箱（Healing Kit）：此工具包含药草、药膏、绷带与其他的医疗器材。若有此工具，进行"医疗"技能检定时有+2环境加值。每套医药箱可使用10次。



冬青与槲寄生（Holly and Mistletoe）：冬青与槲寄生的嫩枝是德鲁伊施法必备的法器。德鲁伊可在林地中轻易找到这些植物，一般摘取这些嫩枝不需花费。

圣徽（Holy Symbols），木制或银制：圣徽可聚集正能量，是牧师施法与驱散不死生物的法器。每个宗教都有特定样式的圣徽，一般太阳徽记是最普遍的圣徽样式。

银制圣徽与木制圣徽的功效虽然相同，但代表着不同的身份地位。

邪徽（Unholy Symbols）：邪徽与圣徽极相似，但聚集的是负能量，而且只能由邪恶牧师佩带（或是想施展邪恶法术与斥喝不死生物的中立牧师）。如无特别要求，一般邪徽的样式多为骷髅徽记。

放大镜（Magnifying Glass）：放大镜可以用来仔细观察物品，也可以取代燧石、铁片与火绒来生火（但必须在有如阳光直射强度的光线下才能聚焦引火，使用放大镜生火至少要花一整轮的时间）。若使用放大镜，对小型或精致物品（如：宝石）进行“估价”技能检定时有 +2 环境加值。

乐器，普通或精制品：短笛、萧、长笛、曼陀林与萧姆管都是常见的乐器。精制品乐器的音质比普通乐器更好，可让“表演”技能检定有 +2 环境加值，而且象征你的地位。

商用天秤（Mechant's Scale）：商用天秤包括天秤与砝码。若有商用天秤，对以重量计价的物品（包括以贵金属制造的物品）进行“估价”技能检定时，有 +2 环境加值。

法术材料包（Spell Component Pouch）：这是小型皮制防水腰包，里面备有许多施法需要的材料，施法者可以找到一切施法器材与材料，但不包括：法术说明中定有特别价格的器材与材料、施展圣法术所需的法器，和放不进此袋子的器材（如：德鲁伊施展“探知”技能时需要的天然水池）。

法师法术书（空白）（Spellbook）：硬皮封面的法术书是法师的珍宝。每本法术书有一百页羊皮纸可抄写法术，抄写法术所需页数为该法术等级的两倍（零级法术只需一页）。请见第十章有关奥术的说明。

盗贼工具（Thieves' Tools）：使用“解除装置”和“开锁”技能时，需要此工具。此工具包含万能钥匙、铁杆、尖嘴钳、小锯子、楔子与铁锤。若没有这套工具，便只能使用临时工具进行“解除装置”与“开锁”检定，得受 -2 环境减值。

盗贼工具，精制品：特别制作的精巧盗贼工具，进行“解除装置”与“开锁”技能检定时有 +2 环境加值。

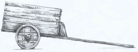
水钟（Water Clock）：此笨重装置经设定后，可在一天内记录时间，误差不超过半小时。此装置是以固定的滴速确定时间，所以必须有水源。这多半是富有人家的装饰品或奥术研究者的工具。大多数人很难得知正确的时间，对他们而言，这也不是很必要。

衣着

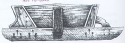
不同人物在不同场合会做不同打扮。起始人物通常穿着工匠工作服、艺人服装、探险家服装、武僧服装、平民服装、学者服装或旅行者服装，这套衣着完全免费，也不列入人物的负重计算。

工匠工作服：包含钮扣上衣、吊带裤或吊带裙和鞋子，可能加顶帽子。这套服装还可能加条携带工具用的皮带、皮制或布制围裙。

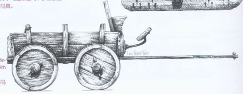
牧师祭袍：这是教会进行仪式时所穿的服饰，不是外出冒险用的服装。



Cart-Can be pulled by a single horse, donkey, or mule. Comes with harness.
轻型马车：可由单匹马、驴或骡拉动。附马具。



Sled-For use on snow and ice.Can be pulled by a single horse, donkey, or mule. Comes with harness.
雪车：雪地或冰原使用，可由单匹马、驴或骡拉动。附马具。



Wagon-Best for heavy loads. Requires two horses. Comes with harness.
重型马车：适合载运重货，需两匹马拉动。附马具。

御寒衣物：包含羊毛外套、亚麻衫、毛毡帽、厚斗篷、厚裤子或裙子和靴子。穿着这套御寒衣物时，抵抗严寒气候的强韧检定有+5环境加值（见《地下城主指南》中有关寒害的说明）。

礼服：想与名流贵族打交道的话，只有工作装扮是不够的，还需要了解贵族的时尚流行配合完美的剪裁。这套正式服装充分显示你的品味，可以再加上珠宝饰品（另加约50金币）。

艺人服装：闪亮而华丽的表演服装，虽然看起来有些滑稽，但经过适当设计，能让你顺利地翻滚、跳舞、走索或拼命狂奔（尤其当观众对你翻脸时）。

探险家服装：这套服装专门为探险家所设计，包含靴子、皮短裤或裙子、腰带、衬衫（或许加上背心与外套）、手套和斗篷。在探险中，皮制连身裙比一般布裙还合适。这套服装特别增加许多口袋（尤其在斗篷上），还附加一些你可能需要的物品，如：围巾与宽沿帽。

武僧服装：这套简装包含僧鞋和宽松衣裤，通常还有衣带与头带。乍看之下毫不起眼，但却是以上等布料裁制成，提供绝佳的活动性。你可以在衣袖中的暗袋藏匿小型武器，坚韧的衣带也可以充当短绳。若要搭配独特的武术风格，你可以在服装上增添象征你的师承派别与哲学观的图纹。

贵族服装：这套服饰装饰华美，缀满贵重金属与宝石，是融入贵族社交圈的必备品。想路身贵族者还需要一枚玺戒（见前文有关冒险装备的说明）与一些珠宝（至少价值100金币以上，或至少看起来如此）。另外特别建议：同样的珠宝切莫重复出现太多次。

平民服装：宽松的衣裤或裙装，衣料可包扎做成鞋子。

皇室服装：这只包含衣服，不包括其他皇室物品（如：节杖、皇冠、戒指等）。皇室服装以上等丝绸缝制，加上毛皮缀边，再饰以宝石、黄金，极为华美炫目。

学者服装：包含长袍、腰带、披肩、软鞋，或许再加上斗篷。

旅行者服装：包含靴子、羊毛裙或羊毛裤、坚韧的腰带、衬衫（或许再加上背心或外套）以及附头罩的斗篷。

饮食与住宿

许多旅行者会投宿在职业公会、教堂、民家，或是贵族家中，但冒险者通常都必须找旅店投宿。

旅店：投宿下等旅店时，你大概只能睡在壁炉前面。如果老板高兴，你可以有一条满是虱子的毯子。普通旅店提供毯子与枕头，可以让你在暖炕上睡个好觉，同宿者看起来也较有格调。良好旅店则有安静的小套房，备有舒适的床铺与赏心悦目的摆设，屋角也有夜壶。

餐食：粗劣的餐食只有面包、炒青菜、洋葱和一碗水。普通的餐食则有面包、炖鸡（简单的料理）、胡萝卜与掺水的麦酒或葡萄酒。上等的餐食有烤面包、馅饼、牛肉、豌豆，还有麦酒或葡萄酒。

口粮：见本章有关冒险装备的说明。

坐骑与相关装备

马匹或其他牲口可使你的旅行更便利快捷。

坐骑用盔甲，中型与大型生物用：坐骑用盔甲覆盖坐骑



的头、颈、胸口、身体，有时也包括护胛。重型盔甲会减慢移动速度但提供较好的保护。坐骑用盔甲的类别包括表7-5中所列的所有类型。坐骑盔甲价格为表7-5所列的四倍，重量则为二倍，见本章有关特殊生物防具的边栏说明（若为矮种马或其他中体型坐骑，重量与表中所列相同，价格则为二倍）。

中型或重型盔甲会减慢坐骑的移动速度：

坐骑用盔甲	速度 （40 英尺）	（50 英尺）	（60 英尺）
中型盔甲	30 英尺	35 英尺	40 英尺
重型盔甲	30 英尺 *	35 英尺 *	40 英尺 *

* 着重型盔甲的坐骑跑步时的移动速度是三倍，而非四倍。

飞行坐骑若穿着中型或重型盔甲，则无法飞行。

穿着盔甲的动物需要特别照料，你必须避免盔甲擦伤坐骑。夜里必须将坐骑的盔甲卸下，而且除非出战，否则应避免为坐骑穿上盔甲。为坐骑穿脱盔甲所花的时间，为表7-6所列时间的五倍。穿着盔甲的坐骑只能乘载一名骑乘者，且不能负载一般鞍囊之外的货物。正因如此，有经验的骑乘者通常会备有另一匹牲口，负责背负装备与补给品。

轻型马车：单匹马便可拉动的两轮马车，附马具。

骑乘用犬：这是经过特别训练的狗，体型中型，可供小体型类人生物骑乘（不包括矮人），也与战马一样骁勇善战。若从骑乘用犬背上摔落，不会造成伤害（见《怪物图鉴》有关骑乘用犬的详细说明）。

驴或骡：驴和骡不怕危险、吃苦耐劳，还能载运重货长途跋涉，它们是最佳的驮畜。尤其与马不同的是，它们愿意（但并不积极）进入地下城或其他险地（见《怪物图鉴》有关驴和骡的详细说明）。

饲料：马、驴、骡和矮种马会自己找草吃，但你可以喂它们高营养的草秣（如：燕麦），尤其当它们已经精疲力竭时更需要你的照料。如果你有骑乘用犬，至少要买点肉喂它吃。

马：马是你最佳的多用途坐骑。马（不包括矮种马）能乘载一名人类、精灵或半兽人。矮种马略小于一般的马，可乘载一名矮人、侏儒或半身人（见《怪物图鉴》有关马的详细说明）。

战马与矮种战马极适合在战斗中骑乘，轻型马、矮种马与重型马都不适合作战（见第八章有关骑乘战斗，与第四章有关“骑术”的说明）。

特殊鞍座：特殊鞍座是为特殊生物（如：飞马）所制造的鞍座。特殊鞍座亦分为军用、载货用与骑乘用。

军用鞍座：军用鞍座提高骑乘时的稳定性，因此在进行避免摔落的“骑术”技能检定时，有+2环境加值。如果坐在军用鞍座上被击昏，你有75%的几率能安全地待在马背上（骑乘用鞍座则只有50%的几率）。

载货用鞍座：载货用鞍座是专门设计用来乘载装备与补给品，无法载人。载货用鞍座能乘载的货物量等于坐骑的乘载能力（坐骑乘载能力请见《怪物图鉴》）。

骑乘用鞍座：这是一般的单人鞍座。

雪车：雪车货厢底下加有雪橇板，适合在雪地或冰原上行走。一般雪车需要两匹马才能拉动，随车附有马具。

马厩：提供马厩、饲料和其他照料牲口的服务。

重型马车：这种四轮货车是运送重货的最佳选择。一般重型马车需要两匹马才能拉动，随车附有马具。

特殊与顶级物品

除了前文所列的必备品与一般物品外，只要你有足够的金钱，还可以买一些特殊或顶级物品，这些物品的价格由稀有程度而定。

下列物品的价格请见表7-9。

强酸（Acid）：你可以投掷扁瓶装的强酸，当作投炸武器（见表7-10以及第八章有关投炸武器攻击的说明）。

炽火胶（Alchemist's Fire）：炽火胶是一种粘稠的物质，接触空气就会自燃。你可以投掷扁瓶装的炽火胶，当作投炸武器（见表7-10以及第八章有关投炸武器攻击的说明）。

被炽火胶击中的生物在击中后一轮，会受到额外1d6点伤害，除非在被击中后立即以整轮动作进行灭火。灭火时必须通过反射检定（DC=15），如果在地上打滚，则有+2加值。当然，直接跳进湖里或使用魔法可以瞬间灭火。

抗毒剂（Antitoxin）：喝下抗毒剂后，在一小时内对所有毒素相关的强韧检定都有+5加值。

盔甲或盾牌，精制品：功能与一般盔甲或盾牌相同，但经过特别设计，防具检定减值少扣1。

箭、矢或弹丸，精制品：精制品箭、矢和弹丸经过特殊设计。使用时，攻击检定有+1加值。此加值可与精制品弓、十字弓或投石索的加值累计。这些箭、矢和弹丸射击之后便损损，无法再使用。

箭、矢或弹丸，银制品：银制箭、矢和弹丸的功能与正常武器相同，但可对不受正常武器伤害的生物（如：狼人）造成伤害。

匕首，银制品：银制匕首的功能与正常武器相同，但可对不受正常武器伤害的生物（如：狼人）造成伤害。

圣水：圣水是经过祝福的水，因此对不死生物与邪恶异界生物造成强酸般的伤害。扁瓶装的圣水能当作投炸武器使用（见表7-10以及第八章有关投炸武器攻击的说明）。一般不死生物或邪恶异界生物若遭扁瓶装的圣水直接击中，会受2d4点伤害，若遭泼溅则受1点伤害。扁瓶装圣水可以投掷在实体生物身上，但对虚体生物则必须打开瓶盖倒在该生物身上。因此，你必须邻近虚体生物才有可能将圣水倒上去，这属于远程接触攻击，不会引发借机攻击。

表7-9：特殊与顶级物品

武器与防具	价格
武器，精制品	+300金币（a）
箭、矢或弹丸，银制品	1金币
箭、矢或弹丸，精制品	7金币
强力复合短弓	
（+1力量加值）	150金币
（+2力量加值）	225金币
强力复合长弓	
（+1力量加值）	200金币
（+2力量加值）	300金币
（+3力量加值）	400金币
（+4力量加值）	500金币
匕首，银制品	10金币
盔甲或盾牌，精制品	+150金币（a）

特殊物品	价格	重量
强酸（扁瓶装）	10金币	1磅
炽火胶（扁瓶装）	20金币	1磅
抗毒剂（小瓶装）	50金币	（b）
圣水（扁瓶装）	25金币	1磅
烟雾棒	20金币	1/2磅
照明杖	2金币	1磅
绊足包	50金币	4磅
爆雷石	30金币	1磅
火柴	1金币	（b）

法术	价格（c）
零级法术施法者等级	×5金币
一级法术施法者等级	×10金币
二级法术施法者等级	×20金币
三级法术施法者等级	×30金币
四级法术施法者等级	×40金币
五级法术施法者等级	×50金币
六级法术施法者等级	×60金币
七级法术施法者等级	×70金币
八级法术施法者等级	×80金币
九级法术施法者等级	×90金币

其他物品	价格
工具，精制品	+50金币（a）

（a）加在该物品的普通价格上。例如，一把精制品重剑的价格为335金币。双头武器的价格则需加上双倍（+600金币）。
（b）重量不计。
（c）额外花费请见物品说明。若该物品价格加上额外花费总价超过3000金币，通常即无法购得。

强力复合长弓或短弓：这种弓经过特殊强化处理，强壮的弓箭手能够充分发挥超乎常人的力量，使力量加值加到对敌人的伤害上。例如，托达克的力量加值为+2，当他使用一般复合短弓时，不能获得任何伤害调整值。如果他花150金币买一把强力复合短弓（+1），他便获得+1伤害调整值。他也可以花225金币买一把能够充分发挥他力量加值（+2）的强力复合短弓。但若他花费400金币买一把+3强力复合短弓，他仍只能获得力量加值（+2）的伤害调整值。换言之，使用此类弓获得的伤害调整值不超过使用者的力量加值。

烟雾棒（Smokestick）：这木棒经过炼金术处理，点燃之后会产生茫茫浓烟，弥漫10英尺立方的空间。一轮之后，烟雾棒便消耗殆尽，烟雾也自然消散。

法术：这是请施法者为你施法的费用。当然，你必须先找到一位肯为你施法的施法者才行。如果想带施法者到其他地方为你施法（例如：到危险的地下城为你施展"敲击术"），你必须努力与他交涉，通常对方的回答应该是："不！"

表中所列的价格并不包含施法材料与器材花费，也不包括消耗XP。如果某个法术需要施法材料，你必须在表列法术价格外再加上该笔开销。若该法术需要施法器材（而非法器），你必须在表列的法术价格外再加上十分之一的施法器材费用。若该法术需要消耗XP，则你必须另外支付相当于五倍XP的金币。举例来说，若要请一名9级牧师为你施展五级法术"通神"，你必须支付450金币，该法术需消耗100 XP，所以你还得支付500金币。再加上圣水的费用25金币，总计是975金币。

你必须亲自找到一名施法者来为你施法，只凭金钱往往还不够。如果该施法者在宗教、道德或政治立场上与你相左，恐怕报酬再高也请不动。

照明杖（Sunrod）：这是顶端镶金的1英尺长铁棒，敲击之后会放出耀眼的光芒。它的照明范围达30英尺，照明6小时之后，顶端的黄金便消耗殆尽，成为不值钱的铁棒。

绊足包（Tanglefoot Bag）：此皮制小包中装满炼金化合物，可当作投炸武器使用（见表7-10以及第八章有关投炸武器攻击的说明）。投掷之后（这属于远程接触攻击），小包里的粘稠物质会炸开，因为接触空气变得坚硬而有韧性，纠缠住目标。被纠缠者的攻击检定受-2减值，敏捷也有暂时-4减值。被纠缠的施法者必须通过"专注"检定（DC=15）才能施法。被纠缠之后必须通过反射检定（DC=15），否则便被粘在地上无法移动。即使通过检定，该生物也只能以半速移动。

被纠缠者可尝试以通过力量检定（DC=27），或是以挥砍武器去除粘稠物（他人亦可协助），只要造成15点伤害即可挣脱。去除粘稠物为必然命中，不需进行攻击检定，但必须进行伤害掷骰，以计算是否去除粘稠物。人物重获自由后，只能以半速移动。粘稠物在10分钟后会变得松脆而脱落。

表7-10：投炸武器

			伤害值		
武器	价格	直接伤害	泼溅伤害	射程单位	重量
强酸（扁瓶装）	10金币	1d6	1点（b）	10英尺	1磅
炽火胶（扁瓶装）	20金币	1d6	1点（b）	10英尺	1磅
圣水（扁瓶装）	25金币	2d4	1点（b）	10英尺	1磅
绊足包	50金币	纠缠	–	10英尺	4磅
爆雷石	30金币	音波攻击	–	20英尺	1磅

（a）使用投炸武器不需擅长。武器说明请见内文。
（b）弹着点5英尺范围内的所有生物，会受到泼溅伤害。

爆雷石（Thounderstone）：你可以将爆雷石当作投炸武器使用（见表7-10以及第八章有关投炸武器攻击的说明）。当爆雷石触击坚硬的表面（或遭大力敲击），会产生震耳欲聋的响声（这属于音波攻击），10英尺范围内的生物若未通过强韧检定（DC=15）便会耳聋。耳聋的生物除了一般明显的效果外，先攻权检定受-4减值，而且在施展需要语音成分的法术时，有20%的失败几率。

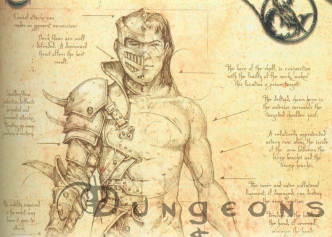
火柴（Tindertwig）：一端包裹炼金化合物质的短木棒，只要在粗糙的表面上摩擦便会点燃。用火柴生火比使用燧石、铁片（或放大镜）和火绒快。使用火柴点燃火把属于标准动作（而非整轮动作），用火柴点燃其他物品也至少需要一个标准动作的时间。

工具，精制品：使用这种特制工具进行相关工作更能得心应手，相关技能检定（如果需要检定）有+2环境加值。你可以参见表7-7选择所需的工具，包括：精制品工匠工具、精制品盗贼工具、精制品易容工具，或精制品乐器等。其他物品也有精制品，但以多件精制品工具进行同一技能检定时，物品所提供的加值不能累计，例如：同时使用精制品岩钉与精制品攀爬工具时，"攀爬"技能还是只有+2加值。

武器，精制品：精制品武器使你的攻击检定具有+1加值。这些武器的价格请参见表7-9。精制品武器的攻击检定加值，不能与攻击时的增强加值累计。



DUNGEONS & DRAGONS



冒险者常需面对许多恐怖的怪物，或靠战斗取得名声和财富。阴暗的地下城常潜伏着不死生物或妖魔，山林野外也有许多猛兽和怪物，这些奇特的生物经常备有难以想象的武器，而且往往怀有敌意。冒险者们必须排除恐惧，反应迅速，才能战胜这些敌人。

本章将详述战斗的规则，首先以一个简单的范例做说明，接着解释各种基本规则，最后说明一些较特殊的战术动作。关于其他特殊能力和战斗受伤的特殊形式，请见《地下城主指南》。

如何进行战斗

以下是一个简单的战斗范例，其中只用到基本的战斗规则。

布置

矮人战士托达克、精灵法师米雅莉、培罗的人类牧师乔森，与半身人游荡者莉达，四个人站在10英尺宽的地下通道门前。托达克尝试进行力量检定破门。此时DM询问每个人物的位置。托达克站在门前，莉达和乔森站在他的两侧，米雅莉则在乔森旁边。于是每个玩家使用小模型来排定人物的位置，将人物排成一列。

DM看了看笔记，掷了几个骰子，接着表示有四个兽人听到托达克撞门的声音，因此来到丁字路口的转角，也就是出现在通道的尾端。这些兽人距离米雅莉40英尺、乔森45英尺、托达克50英尺、莉达55英尺。

兽人已见到四名冒险者，DM则要知道哪些冒险者也察觉到了兽人，哪些冒险者却没有注意，而遭到突袭。DM要求玩家进行“聆听”检定（DC=9），乔森和莉达成功，但托达克和米雅莉失败了。

突袭轮

在突袭轮中，只有警觉到敌人的人物才能行动，而且每个人只能进行一次部分动作。所以现在只有乔森、莉达和兽人可以行动。

DM要求乔森和莉达做先攻权检定。乔森的先攻权调整值为-1（等于他的敏捷减值），莉达则是+7（+3敏捷加值，+4来自“精通先攻”专长）。乔森和莉达的先攻权掷骰结果加上调整值，分别是7和19。DM掷四个兽人的先攻权检定（+0），结果是11。比较之下，这次突袭轮的行动顺序是莉达最先，接着是四个兽人，然后才是乔森。DM告诉莉达，她发现兽人的盾牌上有血腥之眼的徽纹，代表这些兽人是盗匪。于是莉达往旁边移一步取得清楚的视角，同时避免被同伴挡住，接着她以十字弓朝其中一个兽人射击。莉达的十字弓攻击

加值是+4（+0基本攻击加值，+3敏捷加值，+1体型加值）。她瞄准的兽人在55英尺外，位于轻型十字弓的射程单位80英尺内，在此距离下，莉达射击不会受到距离减值。虽然兽人处于措手不及状态，但因为莉达的射程已经超过30英尺，所以不能算是偷袭。

莉达掷出17，加上攻击检定的调整值之后是21，这比兽人的AC（16）要高，也就是命中目标。于是莉达掷1d8伤害掷骰，结果是3点。由于兽人的生命值均为4点，所以被击中的兽人现在只剩下1点生命值。DM形容说："这个兽人似乎有点忧虑，但是还没有倒下"。

然后轮到兽人，有两个兽人拿着标枪，DM判断他们都朝40英尺外的米雅莉射去。标枪的射程单位为30英尺，因此目前的距离介于单位射程和两倍单位射程之间，此时会有-2距离减值，所以兽人投掷标枪的攻击调整值为-2（+0基本攻击加值，+0敏捷加值，+0体型加值，-2距离减值）。

米雅莉的AC原本是13（+3敏捷加值），但是她处于措手不及状态，不能将敏捷加值计算在AC上，所以她现在的AC只有10。DM为兽人的攻击掷出18和13，加上调整值之后为16和11，这表示两支标枪都击中米雅莉，每支标枪能造成1d6+2点伤害（1d6是标枪的伤害值，+2是兽人力量加值）。DM投掷2d6+4，结果是12点伤害。米雅莉的生命值本来是7点，中了两支标枪后减到-5点，于是她倒地昏迷，处于濒死状态。

然后轮到乔森，他看到身旁的米雅莉倒下，于是跪下施展"治疗微伤"法术。米雅莉的生命值回复到-4，而且脱离濒死状态（如果乔森不治疗的话，米雅莉很可能因为处于濒死状态，而在此轮结束时又失去1点生命值）。

到此，突袭轮结束。

第一正常轮

DM要求托达克做先攻权检定，因为他是场上唯一还没检定的清醒角色。托达克的检定结果是14，所以他的行动顺序在莉达之后，在兽人之前。现在的战斗顺序是：莉达、托达克、兽人、乔森（米雅莉处于昏迷状态，不能行动）。

莉达再以十字弓射击，但没有射中。然后她丢下十字弓，拔出短剑（而非重新装填十字弓）。

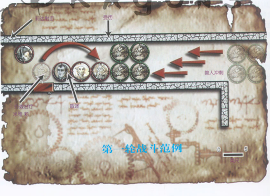
托达克前进15英尺，移动到米雅莉和兽人中间（行动前他距离兽人50英尺，即使进行冲刺也攻击不到他们）。这个通道相当宽（10英尺），托达克无法一个人挡住兽人，但如果有哪个兽人想经过他，至少托达克可以做一次借机攻击。

轮到兽人了。他们现在距离托达克只有35英尺，其中两个兽人抡着战斧进行冲刺攻击（兽人可以冲刺40英尺）。因为通道只有10英尺宽，所以只能让两个兽人并肩前进，另外两个兽人只好先拿着斧头，跟在前面两个兽人后面，准备等一下再进行攻击。像这种时候，前排的一个兽人可以试着经过托达克身边，使其他兽人参与近战，但如此一来，托达克便可以对经过者做一次借机攻击。

兽人的战斧攻击加值为+4（+0基本攻击加值，+2力量加值，+2冲刺攻击加值），托达克的AC为17（+4为盔甲加值，+2为盾加值，+1为敏捷加值）。DM为兽人做攻击检定，两人都未击伤托达克。DM向托达克形容说："他们的战斧砍到你的盾牌和盔甲上，你甚至可以感受到攻击的力量，但是你毫发无伤"。

接着，乔森对米雅莉施展"治疗轻伤"（这是他的一级领域法术），此法术可以回复米雅莉1d8+2点生命值，但是乔森只掷出1，所以只治疗了3点生命值。米雅莉的生命值回复到-1，还是无法行动。

Dungeons Dragons



第一轮战斗范例

战斗基本名词

轮

战斗的基本单位是轮。每一轮中，每个参与战斗者都可以依次行动。在游戏世界中，每轮时间约为6秒钟。

先攻权

在第一轮开始之前，每个玩家必须为他的人物做一次先攻权检定。DM则为怪物和非玩家人物做检定。先攻权检定也就是敏捷检定（1d20+敏捷调整值）。人物在整场战斗的每一轮，都以先攻权检定结果，从高到低依序轮流动作（除非有人进行改变其先攻权数值的行动）。

攻击

你可以移动并且做一次攻击。远程攻击会引发借机攻击（见下文）。

攻击检定

攻击时要做攻击检定，公式如下：

近战攻击检定=1d20+基本攻击加值+力量调整值+体型调整值

远程攻击检定=1d20+基本攻击加值+敏捷调整值+体型调整值+距离减值

若检定结果等于或大于对方的防御等级，则攻击成功，可造成伤害。

伤害

如果你攻击，可做伤害掷骰，然后从对方的目前生命值中减去伤害值。近战武器或投掷武器的伤害值可以加上你的力量调整值。如果你使用弓或投石索，而且你有力量减值（而非加值），则必须将伤害值加上此减值。如果你使用副手武器，则将伤害值加上一半的力量调整值（如果调整值为加值）。如果你以双手持用同一把武器，则将伤害值加上1.5倍的力量调整值（如果调整值为加值）。

防御等级（AC）

AC=10+盔甲加值+盾牌加值+敏捷调整值+体型调整值

生命值（HP）

生命值是你能承受的伤害。

攻击选项

攻击：你可以先移动然后进行一次攻击，或是攻击一次之后再移动。

冲刺：你可以沿直线以两倍速度移动，然后进行一次攻击，攻击检定有+2冲刺加值。但直到你下次行动前，你的AC有-2冲刺减值。

全力攻击：有些人物可以在一轮中做多次攻击，但这必须全力攻击。全力攻击时，最多只能移动5英尺。

施法

你可以移动然后施展一个单动作法术，但你若在敌人的威胁区域中施法，会引发对方对你的借机攻击（见下文）。

豁免检定

当你成为特殊攻击或法术的目标时，通常需要做豁免检定，以决定影响效果。豁免检定分成三个种类：强韧，反射和意志。公式如下：

强韧检定：1D20+基本检定加值+体质调整值

反射检定：1D20+基本检定加值+敏捷调整值

意志检定：1D20+基本检定加值+感知调整值

豁免检定结果必须等于或大于该检定的难度等级（DC），才算成功。

移动

本书中的速度都是以“轮”为时间单位，大部分以“英尺”为距离单位。在说明中，大多省去时间单位，只以距离单位简写。

你可以基本速度移动之后做一次攻击（或施展一个单动作法术），也可以先攻击再移动。

你也可以做倍速移动或奔跑，倍速移动可在一轮内移动两倍的距离，奔跑可移动四倍的距离。

当你在敌方威胁区域内移动，或离开敌方威胁区域，便会引发敌方的借机攻击（见下文）。但是有几个例外：

首先，如果你整轮中只移动5英尺，便绝对不会因为移动而引发借机攻击（但可能因为其他动作而引发借机攻击）。

第二，如果你整轮中只进行移动（奔跑不算），没有做其他动作，那么你开始移动的出发点不算是敌人的威胁区域。也就是说，你从该点离开时，不会引发敌人借机攻击。但如果你在移动途中进入敌人的威胁区域，然后又离开，便会引发对方借机攻击。

借机攻击

你身边周围都属于你的威胁区域，即使还没轮到你动作，当敌人在你的威胁区域中从事某些行动，就可能让你对他做一次借机攻击。引发借机攻击的行动包括：移动（见有关移动的说明）、施法或使用远程武器攻击等。借机攻击的处理方式如同一般攻击，每人每轮只能做一次借机攻击。

死亡、濒死与医疗

你的生命值意味着你在受伤瘫痪、倒地、昏迷或死亡之前能承受多少伤害。

生命值0点：如果你的生命值降到0点，那么你便陷入瘫痪状态，你只能做部分动作，而且当动作完成时，你会再受到1点伤害。

生命值-1点到-9点：如果你的生命值降至-1点到-9点之间，你将昏迷成为濒死状态，而且每轮都会失去1点生命值。在每轮失去生命值之前，你有10%的几率稳定伤势，若伤势稳定，你仍继续昏迷。每小时你有10%的几率清醒，如果没有清醒，便会失去1点生命值。

生命值-10点：如果你的生命值降到-10点或以下，那么你将死亡。

医疗：你可以做“医疗”检定（DC=15），或施展法术治疗，使濒死人物停止失去生命值。如果人物的生命值回复到1点或以上，便可以正常地行动。

小模型

你可以使用小模型来标示人物和怪物的位置，比例尺为1英寸=5英尺。

第二正常轮

莉达移到托达克身旁，并且用短剑攻击刚被她十字弓伤到的兽人，她的攻击加值为+0（+1体型加值，-1力量减值）。虽然兽人的AC因为上轮冲刺而有-2减值，但莉达还是没击中。

托达克对着面前的兽人挥动矮人战斧，他的攻击加值为+4（+1基本攻击加值，+2力量加值，+1为"专攻武器"专长），结果击中（兽人的AC仍因冲刺而有减值），造成7点（1d10+2）伤害。兽人应声而倒。

另一个兽人踩过倒地的同伴，对托达克挥出战斧，他击中托达克，可造成1d8+2点伤害（战斧伤害值1d8，+2力量加值）。结果托达克受到7点伤害，他的生命值减到6，只要再被击中一下，他就很有可能会被击倒。

刚才被莉达攻击的兽人，一边咒骂，一边对莉达挥出战斧，但是没击中，于是他又骂了一句。

乔森本来想施展"祝福术"，但因为担心队伍中的战士倒下，于是改成对托达克施展"治疗轻伤"。这次乔森掷出7点，共治疗8点生命值，托达克的生命值现在又回到最大值13点（其实只需要治疗7点就够了）。

第三正常轮

莉达从兽人面前后退，空出位置让乔森前进，因为她以倍速移动（除了移动，没有做任何事），而且是面朝兽人，所以兽人不能对她做借机攻击。

托达克在攻击检定时掷出了20，也就是重击威胁（可能成为重击），于是可以再做一次重击检定（1d20+所有攻击检定加值），结果是17，因此他对兽人造成重击。矮人战斧平常可以造成1d10点伤害，但重击时可造成三倍的伤害（每次都要再加上+2力量加值），托达克总共可以掷3d10的伤害（力量加值另外+6），结果造成19点伤害，兽人当即死亡。

后排的兽人前进攻击托达克，他挥动战斧但是没有击中，之前攻击莉达的兽人也转而攻击托达克，但是也没有击中。

乔森握着重型硬头锤走到托达克身旁，击中刚才被莉达打伤的兽人，兽人应声倒下。

现在只剩下一个兽人还站着，他距离托达克和乔森10英尺远。

第四正常轮

莉达从托达克和乔森之间对兽人射出飞镖，但是没中。

托达克前进攻击，但是也失手。

兽人倍速移动，他先移动25英尺到丁字路口的转角，接着绕过转角移动15英尺。兽人离开了托达克和莉达，但没有进入他们的其他威胁区域，所以他们不能对这名兽人做借机攻击。

虽然乔森和莉达都跑得比兽人快，也很有可能可以追上，但是托达克没办法跟上，而且来雅莉还在昏迷状态，所以他们决定让兽人逃走。

战斗流程

从以上范例可知，战斗是以"轮"为单位做循环，每个人物在每一轮中依顺序轮流行动。基本上，战斗的流程如下：

1、每个参加战斗的人物一开始都是措手不及状态，直到轮到他行动为止。

2、DM决定谁发现了敌人。如果不是所有参与战斗者都发现了敌人，那么会先进入突袭轮。只有已经发现敌人的人物才能在突袭轮中行动，他们要掷先攻权检定，依照先攻权检定的结果（从高到低），依序在突袭轮中进行一次部分动作。未发现敌人的人物，不能在突袭轮中行动。如果参与战斗的任何一方都没有发现敌人，或所有人都发现彼此的敌人，就略过突袭轮，直接进入下一步骤。

3、还未做先攻权检定的战斗参与者都要做先攻权检定，然后进入第一正常轮。

4、战斗参与者依照先攻权检定的顺序行动（从高到低）。

5、所有人都行动过之后，进入下一轮，所有人重新从先攻权检定最高者开始行动。持续重复步骤4和步骤5，直到整场战斗结束。

战斗数值

以下是一些会在战斗中用到的数值，这里只是基本简介，本章后面会详述其细部应用方式。

攻击检定（Attack Roll）

当你做攻击检定时，就是掷一次d20再加上攻击加值。如果计算结果等于或大于目标的AC，便击中目标，并且对他造成伤害。许多调整值会影响攻击检定，例如："专攻武器"专长可以使特定武器有+1加值、精制品武器也有+1加值、"祝福术"可以使你的攻击检定有+1士气加值，或当你的敌人遭震慑时，你的攻击也会有+2加值。

攻击加值（Attack Bonus）

近战武器的攻击加值=基本攻击加值+力量调整值+体型调整值

远程武器的攻击加值=基本攻击加值+敏捷调整值+体型调整值+距离减值

力量调整值：较大的力量可使你的近战攻击更加强猛，所以力量调整值会影响近战攻击检定。

敏捷调整值：较高的敏捷可使你的远程武器更加准确，所以敏捷调整值会影响远程武器检定。

体型调整值：体型大小其实是相对的，例如对于半身人而言，人类是较大的目标，而兽人对人类而言也是较大的目标。体型调整值会影响AC，但当两个体型相同的生物对战时，他们的体型调整值相互抵销，所以可以忽略不计。只有当双方的体型有差异时，体型修正值才会真的有影响。以下是各种体型的体型修正值：超巨型-8、巨型-4、超大型-2、大型-1、中型0、小型1、超小型2、微型4、超微型8。

距离减值：远程武器的距离减值取决于武器种类，以及

目标的距离。所有远程武器都有射程单位，例如：投掷匕首的射程单位是10英尺、重型十字弓是120英尺（见表7-4）。当目标的距离小于该武器的射程单位时，不会有距离减值。所以用短弓射击59英尺外的目标时（短弓的射程单位是60英尺），不会受到距离减值。然而，当目标距离每超过一个射程单位，便会使攻击检定受到累计的-2减值。例如，用短弓射击200英尺外的目标时，会有-6距离减值（因为200英尺达到短弓射程单位的三倍，但是还不到四倍）。投掷类武器（如：飞斧）的最大射程是五倍射程单位，射击类武器（如：弓）的最大射程是十倍射程单位。

伤害值

当你使用武器击中目标时，将依照该武器的类别对目标造成伤害（见表7-4）。徒手击打与使用自然物理攻击的生物，其伤害加值的计算如同使用武器一样。

武器最小伤害值：如果因为减值使得伤害值低于1，那么至少可造成1点伤害。

力量加值：当你使用近战武器或投掷类武器时，伤害值要加上力量调整值。当你使用弓和投石索时，如果你的力量调整值是减值（而非加值），便要将其加在伤害值上。当你使用十字弓时，伤害值不需计算力量调整值。若你的力量调整值为加值（而非减值），还会根据以下规则有所增减：

副手武器规则：当你使用副手装备的武器击中敌人时，伤害值只能加上力量加值的二分之一。

双手持用武器规则：当你以双手持用同一件武器时，伤害值可以加上力量加值的一又二分之一倍。但此规则不适用于小型武器或更小的武器（见第七章有关小型武器的说明）。

倍数伤害：有时你会造成倍数伤害（如：重击），此时需做多次伤害掷骰（每次加上所有调整值），然后将结果合计。注意：当你同时获得多次倍数伤害时，只能将增加的倍数相加，而不是将所有倍数相乘（见附录中有关倍数的说明）。

例外：以额外骰表示的伤害加值（如：偷袭或火焰剑的额外伤害），不会因为重击而增加。

例如，半兽人野蛮人库斯克使用长剑时，伤害值有+3加值，使用巨斧时有+4加值（双手持用），使用副手武器时只有+1加值。当他使用巨斧时，重击倍数是三倍，所以当他造成重击时，可掷三次1d12+4（也就是掷3d12+12）。

属性值伤害：有些生物和法术会造成暂时属性伤害（也就是使某个属性值下降），细节说明请见《地下城主指南》。

防御等级（AC）

你的防御等级（简称AC）表示对手能伤害到你的困难度。也就是说，他的攻击检定结果必须等于或大于这个数值，才能击中你。一般来说，没有任何防具的人，他的AC是10。AC的计算公式如下：

AC=10+盔甲加值+盾牌加值+敏捷调整值+体型调整值

盔甲和盾牌加值：你的盔甲和盾牌都会对AC提供加值，这表示它们能抵抗攻击的防护程度。

敏捷调整值：如果你有高敏捷值，就可以机灵地闪躲敌人的攻击。反之，如果敏捷值太低，就常会因为身手笨拙而被击中。

要注意的是，有时盔甲会限制敏捷加值。当你穿着盔甲时，有时可能无法将敏捷加值完全计算在AC上（见表7-5）。

有时你会完全无法将敏捷加值加到AC上。因为敏捷加值是表示你能灵巧地闪躲攻击，所以如果你当时完全无法对攻击做出反应，那么就无法将敏捷加值计算到AC上（当然，如果你根本没有敏捷加值，就没有影响）。可能发生的状况包括：处于措手不及状态、遭到隐形的敌人攻击，或正悬挂在熔岩河的断崖边等。

体型调整值：在战斗中，体型较大的生物比较容易被击中，而体型较小的生物则比较不容易被击中。当体型相同者互相对战时，体型调整值会互相抵销，所以没有影响。以下是各种体型的体型调整值：超巨型-8、巨型-4、超大型-2、大型-1、中型0、小型1、超小型2、微型4、超微型8。

影响AC的其他调整值：

"闪避"专长：此专长（见第五章说明）可以使你在面对单一敌人时AC有+1加值。

增强加值：防具增强之后可以有更好的防护力（例如：+1链甲、+2大型盾牌）。

偏斜加值：有些魔法偏斜效果可以弹开攻击，增加AC。

天生防御：天生防御也可以增加AC（一般生物种族都没有天生防御，只有某些长有鳞片、毛皮或肌肉特别强壮的生物，才有天生防御加值。一般种族只能靠魔法道具或法术，才可能获得天生防御加值）。

闪避加值：有些AC加值是因为人物主动避开攻击，例如：矮人面对巨人时的AC加值，或进行防御式攻击的AC加值等，这些加值都称为闪避加值。无论在什么状态下，闪避加值都和敏捷加值无关（也就是说，就算穿着盔甲，闪避加值也不会受到影响，因为盔甲只限制了敏捷加值）。和其他的加值不同的是，闪避加值可以累积计算，例如：矮人在面对巨人时，AC有+4闪避加值，他若进行防御式攻击，可以再得到+2闪避加值，所以他的AC共有+6闪避加值。

接触攻击：有些攻击不受防具影响，包括盔甲、盾牌和天生防御。例如，若某个法师施展"电爪"接触攻击你，不会受到你的防具影响，此时攻击者做接触攻击检定（可能是远程接触攻击检定，或是近战接触攻击检定），但你的AC不能加上任何盔甲加值、盾牌加值或天生防御加值。体型调整值、敏捷调整值和偏斜加值（如果适用于该攻击）则照常计算。例如，某个术士试图施展"电爪"攻击托达克，托达克仍保有+1敏捷加值，可是他鳞甲具有的+4盔甲加值和大型木盾的+2盾牌加值，都不能计算。所以在对抗此次接触攻击时，他的AC只剩下11。

生命值（HP）

你的生命值取决于职业、等级和体质调整值。大部分怪物的生命值取决于他们的类别，不过有些怪物也有职业和等级。

当生命值降为0点时，会陷入瘫痪（Disable）状态。当生

命值降到-1点时，会进入昏迷（Unconscious）状态。而当生命值降到-10点时，你的人物就会死亡（见本章有关受伤与死亡的说明）。

速度

基本上，本手册中的速度是以"轮"为单位（在表示时多将时间单位省略，只以距离单位表示）。你的平常速度也就是一轮中可以移动而且做点事的距离。你的速度通常取决于你的种族和身上的盔甲。

矮人、侏儒和半身人平常可以移动20英尺，穿着中型或重型盔甲时只能移动15英尺。

人类、精灵、半精灵和半兽人平常可以移动30英尺，穿着中型或重型盔甲时只能移动20英尺。

如果你决定进行倍速移动，可以在一轮内移动两倍的距离。如果你全力奔跑，可以移动四倍的距离（如果穿着重型盔甲则是三倍）。

豁免检定（Saving Throw）

当你遭到特殊攻击或魔法攻击时，通常需 要做豁免检定，以决定是否可以忽略或减低某些攻击效果。豁免检定如同攻击检定，也是掷一次d20加上豁免加值，此加值取决于你的职业、等级和属性值，公式如下：

豁免加值=基本豁免加值+属性调整值

豁免检定有三种：

强韧（Fortitude）：这是你的体能和健康状况，用来抵抗特殊的攻击。强韧检定需加上体质调整值，可抵抗的攻击或效应包括：毒、疾病、麻痹、石化、能量吸取、"灰飞湮灭"和"解离术"。

反射（Reflex）：这是你闪躲强大攻击的技巧。反射检定需加上敏捷调整值，可抵抗的攻击或效应包括：陷坑陷阱、着火、"火球术"、"闪电术"和龙息。

意志（Will）：这是你对心灵影响的抵抗力。意志检定需加上感知调整值，可抵抗的攻击或效应包括："魅惑人类"、"人类定身"、"变形他人"和大部分幻术系法术。

豁免检定难度等级：这是通过豁免检定的条件。例如，要承受中型变种蜈蚣的毒性，需要通过DC=11的强韧检定；要闪避太古红龙的喷吐攻击，需要通过DC=35的反射检定。

先攻权

在每一轮中，每个参与战斗者依照先攻权检定，由高到低依序行动。冒险者们常说："能第一个攻击是很好，不过能最后一个攻击更好。"

先攻权检定：当战斗开始时，每个参与战斗者都要做先攻权检定。先攻权检定也就是敏捷检定。DM可以清楚知道人物的行动顺序，同一场战斗中每一轮的行动顺序都一样（除非你做了会改变行动顺序的动作，见本章有关特别先攻权动作的说明）。DM可以把人物照顺序记下来，这样他可以迅速知道接下来轮到哪个人。如果有两个参与战斗者的先攻权检定相同，那么敏捷值较高者先动，如果还是相同，则掷硬币决定。

怪物的先攻权：通常DM会为怪物做先攻权检定，每一轮也都会轮到怪物一次。DM可以选择对不同的怪物分别做先攻权检定，或是对一整组怪物做一次检定。例如，DM可以为某个邪恶牧师做一次先攻权检定，并且为他的七具僵尸护卫集体做一次检定。

措手不及（Flat-footed）：开始战斗后，还没轮到你行动之前（特别是在第一正常轮中到你的回合之前），你都处于措手不及状态。在措手不及状态时，你不能将敏捷加值加到AC上（如果此时你还被游荡者攻击，那可就惨了）。有些专长或能力，可以免除此效果，例如：野蛮人和游荡者的直觉闪避，可以使他们在措手不及状态下，不致失去AC的敏捷加值。措手不及状态时，不能进行借机攻击。

突袭（Surprise）

战斗开始后，如果你没有发现对方，而对方已经发现了你，那么你就遭到突袭了。



莉达突袭……

如何突袭

莉达轻轻地走在伙伴前方40英尺处，她和伙伴此时位于地下城的通道。她听到有声音从队伍前方的转角传过来，可是她的伙伴都没听到。果然，转角处出现一个巨魔。此时除了莉达以外，所有人（包括巨魔在内）都遭到突袭。所以，当其他人还不能行动的时候，莉达可以做一个部分动作。于是莉达用轻型十字弓射击巨魔，由于巨魔遭到突袭，所以AC失去+2敏捷加值。莉达做攻击检定，结果射中巨魔。因为这只巨魔失去了AC的敏捷加值，而且距离莉达30英尺内，所以莉达的攻击成为游荡者的偷袭。她的伤害掷骰从原本的1d8点，变成1d8+1d6点，最后对巨魔造成11点伤害。莉达行动结束后，突袭轮也就结束，进入第一正常轮。如果莉达的先攻权检定结果高于巨魔，那么她又可以比巨魔先行动，而且巨魔仍是处在措手不及状态。

察觉与突袭

有时，同一方的战斗参与者会全部察觉他们的敌人，有时则没有人察觉，而有时只有其中某些人察觉。更多时候是双方都有人察觉对方，也都有人没察觉。

判定察觉：战斗开始时，DM通常要决定哪些人察觉到对手。DM可以要求玩家做"聆听"、"侦察"或是其他相关检定，以下是一些范例：

☆队伍在地下城的某个门前，战士托达克和牧师乔森的盔甲发出铿锵声。DM知道门后有个食人魔听见了队伍的声

音。莉达聆听门后的声音，听到有喉音的低吼声，她把这件事情告诉其他队友。接着托达克用暴力破门，双方都察觉到对方，没有任何一人被突袭。于是，玩家人物和食人魔都分别做先攻权检定，然后战斗开始。

☆队伍正在探索某个毁坏的军械库，只看到一些没有价值的锈蚀武器。一群狗头人埋伏在深处等待机会。乔森侦察到其中一个狗头人，狗头人顿时全部发出尖叫跑出来。乔森和狗头人都可以在突袭轮中进行一个部分动作。部份狗头人冲刺攻击冒险者，另一些狗头人则试着移到有利地点，或朝措手不及的队伍成员射箭。乔森可以施法、攻击或做其他动作。突袭结束之后，就进入第一正常轮。

☆队伍进入一个黑暗的通道，他们用“光亮术”照亮道路。通道的末端有个不想被打扰的狗头人术士，愤怒地施展“闪电术”。这是突袭轮，“闪电术”结束之后，第一正常轮便开始。但是队伍必须继续努力侦察，因为他们仍不知道是谁攻击他们。


……井偷袭巨魔

突袭轮：如果不是全部参与战斗者都察觉到对手的话，则在正常轮之前会先有一个突袭轮。在突袭轮中，只有已察觉到对手的人才能行动，这些人都要做先攻权检定，依照由高到低的顺序行动，每个人可以做一个部分动作（见本章有关部分动作的说明）。

未察觉敌人者：战斗开始后，未察觉敌人的参与战斗者不能在突袭轮中做任何动作。因为这些人都还未行动，所以在突袭轮中都处于措手不及状态，也因为如此，他们在突袭轮中都失去AC的敏捷加值。

战斗中的动作

你会在战斗中做的动作，绝大多数都是基本的动作，例如：移动、攻击和施法。以下将说明这些基本的动作，至于其他比较特别的动作选择，请见表8-4，或有关特殊先攻动作，以及特殊攻击和伤害的说明。

战斗轮

“一轮”在游戏世界中大约等于6秒钟。在真实世界中，一轮是指每个玩家人物在战斗中都轮过一次的时间单位。一般只要是在现实生活 6 秒钟内可以做到的事情，游戏中的人物就能在一轮中做到。绝大部分的基本战斗动作，都可以在一轮中完成，例如：攻击、施法、移动、冲刺等。

每一轮中，人物都依照先攻权检定的高低依序行动，而且每轮都使用相同的先攻权顺序。当轮到某个人物行动时（也就是他的回合），他必须把要做的动作都做完，然后才换下一个人物行动（例外情况请见本章有关借机攻击和特殊先攻动作的说明）。

通常玩家不必理会每一轮何时开始或结束。我们可以用“月”的概念来理解“轮”。“一个月”可以指月历上的某个月份，但通常也可表示从任何月份的某一日，到下个月份的同一日之间经过的时间。同样的道理，“一轮”可以是从最先行动的玩家开始算，直到最后行动的玩家结束行动为止，也可以是从某一轮的某一个先攻权顺序（也就是先攻权的数值），到下一轮同一个先攻权顺序之间经过的游戏时间。大部分的法术或能力效果是以“轮”作为持续时间的单位，此时是以它开始作用时的先攻权顺序开始起算。例如，某个武僧在先攻权值15的时候行动，他的震慑硬可以震慑某个生物一轮。这个效果要到下一轮的先攻权值15时，才会结束。

动作类别

动作类别的区分是根据完成该动作所需要的时间（以每轮6秒为单位），以及同一轮中还可以移动的距离。

标准动作（Standard Action）：你可以在一轮内进行一次标准动作，也就是做出某个动作，并且移动等同于速度值的距离一次。你可以在完成该动作之前或之后移动。你也可以在DM的允许下，顺便同时完成数个即时动作（见下文说明）。

整轮动作（Full-round Action）：整轮动作需要花一整轮的时间才能完成，该轮中你最多只能移动 5 英尺（有些整轮动作不允许你移动5英尺）。你可以在完成动作之前或之后移动5英尺。你也可以在DM的允许下，顺便同时完成数个即时动作（见下文说明）。

移动等效动作（Move-equivalent Action）：移动等效动作是用来替代你在标准动作中的移动，或是用来替代一个部分动作（见下文）。进行移动等效动作视同你已经移动了等同于速度值的距离。例如，托达克可以移动15英尺，然后进行一次攻击（这整个过程是一次标准动作）；他也可以从倒下状态站起（这是一个移动等效动作），然后进行一次攻击；或者他也可以从倒下状态站起（移动等效动作），然后移动15英尺，也就是进行一次倍速移动动作（见本章有关倍速移动的说明）；他甚至可以从倒下状态站起，然后装填装备（两个动作都是移动等效动作）。

如果你在一轮中并没有正式进行移动（通常这是因为将移动转成了移动等效动作），那么你还是可以移动5英尺，你可以在行动之前、之后或之间移动5英尺距离。例如，如果托达克倒在地上，他可以站起来（移动等效动作），移动5英尺，然后攻击。

部分动作（Partial Action）：你通常不能自行选择进行部

分动作，之所以采取部分动作，主要是状况要求，或是你之前的动作所致（通常是因为你做了准备动作，见本章有关准备动作的说明）。有时你可以选择将部分动作当作是额外的动作，例如受到“加速术”影响时。基本上，部分动作很像标准动作，只是减去了一次移动。也就是说，当你进行部分动作时，你可以进行一次攻击，或是根据你的速度移动一次，可是你不能这两件事都做（除非你进行的是部分冲刺动作）。一般你可以把移动5英尺视作是部分动作的一部份。在许多状况下，你需要以部分动作取代标准动作，例如：突袭轮中的动作、已经准备好一个部分动作，或当你陷入瘫痪、忧惚、中了“缓慢术”或受到其他阻碍时。请见本章有关部分动作的说明。

即时动作（Free Action）：即时动作是指消耗非常少时间和精力的动作，做起来就像是即时一样。一般来说，你可以在完成其他动作时，顺便完成一个或数个即时动作。但是DM可以规定合理的即时动作限制，例如：开口向朋友求援是即时动作，可是念出你的家族史照理应该要花上好几分钟才对。

非动作：有些动作甚至连即时动作都算不上，它们通常视为是其他动作的一部份，完全不用消耗任何时间。例如，以“使用魔法装置”技能模仿其他职业（见第四章说明），这不算是个动作，只能算是启用魔法物品动作的一部份。

借机攻击（Attack of Opportunity）

一般当双方人物彼此近战时，都会想办法避开对方攻击，玩家不用特别声明。虽然桌上的小模型看起来固定不动，但你可以想象，当你遭到兽人战斧攻击时，一定会稍微侧身闪躲，甚至威胁兽人，让兽人产生顾忌。但如果某个人物在近战时稍有松懈，失去平时的防御心，他周围的敌人便可以趁虚攻击，这种攻击便称为借机攻击。

威胁区域（Threatened Area）：你的威胁区域也就是你能做近战攻击的区域，通常就是你周围半径5英尺的范围。要敌人在你的威胁区域内你便可以对他做出机会攻击（或者说，他引发你的机会攻击）。

引发机会攻击：一般而言，如果你在敌人的威胁区域中移动，或移出敌人的威胁区域，便会引发对方的机会攻击。但是有几个例外状况，首先，如果你整轮中只移动5英尺，便绝对不会因为移动而引发机会攻击（如果你做出其他动作，仍有可能因该动作而引发借机攻击）。第二，如果你整轮中只进行移动（奔跑不算），没有做其他动作，那么你开始移动的出发点不算是对方的威胁区域。也就是说，你从该点离开时，不会引发敌人借机攻击。但如果你在移动途中进入其它敌人的威胁区域，然后又离开，便会引发此敌人的借机攻击。

有些动作本身就会引发借机攻击，包括：施法、使用远程武器攻击等。参见表8-1、表8-4和表8-3。

进行借机攻击：进行借机攻击就是做一次近战攻击，每轮只能进行一次借机攻击。你可以选择放弃借机攻击。

借机攻击是采用你的正常攻击加值，即使你已经在该轮做过攻击。

“战斗反射”和额外的借机攻击：如果你有“战斗反射”专长（见第五章说明），你可以将敏捷调整值加在借机攻击的次数上（但是对同一个目标，你还是只能进行一次借机攻击）。这些借机攻击都采用你的正常攻击加值，不会因为多次借机攻击而减低攻击加值。

攻击动作

攻击是最常见的动作，较特别的攻击动作请见本章有关特殊攻击与伤害的说明。

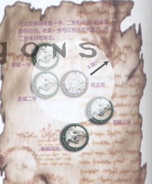
攻击

攻击动作属于标准动作，你可以先移动，然后做一次攻击，或是攻击之后再移动。

近战攻击（Melee Attacks）：你可以使用普通近战武器，击打你身旁5英尺内的任何敌人（距离你5英尺内的敌人，视为与你邻近）。你可以用长型武器（见第七章说明）击打10英尺远的敌人，但是不能击打邻近的敌人（你身旁5英尺内的敌人）。

远程攻击（Ranged Attacks）：你可以使用远程武器，对视野内的目标射击或投掷，最远可达该武器的最大射程。所谓视界内，是指你和目标之间没有任何阻碍视线的东西。投掷类武器的最大射程是射程单位的五倍，射击类武器的最大射程是射程单位的十倍。有些远程武器的最大射程较短，请见第七章说明。

徒手攻击（Unarmed Attacks）：请见本章有关徒手攻击以及淤伤的说明。



威胁区域与夹击

表 8-1：战斗中的基本动作

动作	可否移动	借机攻击（a）
攻击动作		
攻击（近战）	可	否
攻击（远程）	可	是
攻击（徒手）	可	可能
冲刺	x2（特殊）（c）	否
全力攻击	5 英尺移动	否
魔法动作		
施法		
单动作法术	可	是
整轮法术	5 英尺移动	是
专注维持法术	可	否
启用魔法物品	可	可能
使用特殊能力		
使用类法术能力	通常可（b）	是
使用超自然能力	通常可（b）	否
使用特异能力（d）	通常可（b）	否
纯移动动作		
倍速移动	×2	可能
奔跑	×4	是
其他动作	可能	可能

×2：你能以正常速度的两倍移动。

×4：你能以正常速度的四倍移动。

(a) 不管所做动作如何，当你在敌人威胁区域内移动或离开其威胁区域，通常会引发借机攻击。此栏表示该动作本身是否会引发借机攻击（不包含移动）。

(b) 除非该动作是整轮动作（至多移动 5 英尺），否则你可以自由移动。

(c) 你只能在攻击之前（而非之后）移动，速度至多是正常速度的两倍，而且必须移动至少 10 英尺。

(d) 大多数特异能力都不属于任何动作类别，此处所列专指属于动作类别的特异能力。

攻击检定：每当你击打对手时，就要做一次掷骰，也就是攻击检定。这并非表示你只是挥动一下武器而已，而是包含了一整套攻击动作。更确切地说，这个检定是将细致的动作简化成一次掷骰结果。

攻击检定＝1d20+使用该武器的攻击加值，如果检定结果达到目标的 AC，你便对该目标造成伤害。

必然失手和必然命中：若攻击检定掷出 1（也就是掷骰原值为 1），不论计算结果如何，该次攻击都算失手。若攻击检定掷出 20（也就是掷骰原值为 20），不论计算结果为何，该次攻击都算命中。掷骰原值 20 也形成重击威胁，可能造成重击（见下文说明）。

伤害掷骰：如果攻击检定等于或大于目标的 AC，此次攻击便成功，你可以对目标造成伤害。你可以依你使用的武器，做伤害掷骰（见表 7-4）。受伤者必须从现有的生命值中扣除等同于伤害值的数目（见本章有关受伤与死亡的说明）。

重击（Critical Hits）：若你在做攻击检定时掷出 20（也就是掷骰原值为 20），则不管对方 AC 多少，你都算击中。除此之外，你还造成重击威胁（Threat），也就是说，你可能做出重击。此时，你要马上做一次重击检定（即再掷一次攻击检定，而且加上如同之前的调整值）。如果这个重击检定的结果等于或大于对方 AC，则你之前的攻击即为重击（重击检定只要等于或大于对方 AC 即可，不需再掷出 20）。如果重击检定结果小于对方 AC，则你之前的攻击只是一般命中。

若你做出重击，则你可以多掷一次伤害掷骰（加上所有一般的加值），然后将所有伤害值累加，即为此重击造成的总伤害。除非有特别说明，否则攻击检定的重击威胁范围都是 20，重击倍数都是 2（参见下文关于扩大重击威胁范围或重击倍数的说明）。

例外：以额外骰表示的伤害加值（如：偷袭或火焰剑造成的伤害），不计算重击倍数。

扩大重击威胁范围：有时候你掷出低于 20 的数目，也可以形成重击威胁。例如：长剑的重击威胁范围是 19 和 20。此时，只有当你掷出的数目是 20 时，才会必然命中。而且，若你未命中，便不会形成重击威胁。例如，如果以长剑攻击掷出 19，但计算结果仍小于对方 AC，便不会形成重击威胁。

增加重击倍数：有些武器在重击时，伤害会增加一倍以上，如：战斧和箭，请见表 7-4。

法术和重击：需要做攻击检定的法术，也可以造成重击，如：“电爪”和“马友夫强酸箭”。不需做攻击检定的法术，不会造成重击，如：“闪电束”。



多次攻击 (Multiple Attacks)：有些人物一轮可攻击多次，若要进行多次攻击，他必须采取整轮动作。

往近战中射击或投掷：如果你对一个正在近战的对象射击或投掷远程武器，你的攻击检定需受 -4 减值，因为你要小心地瞄准，以免误伤同伴。任何两人只要彼此为敌，而且都对对方造成威胁 (threaten)，便视为在近战（被定身、昏迷或因故无法动弹者，除非真的受到攻击，否则不视为在交战）。

如果你的目标（或目标身体的一部份）距离你所有同伴10英尺以上，无论该目标是否正在近战，你都不会受-4减值。

“精准射击”：如果你有“精准射击”专长，便不会受 -4 减值。

防御式攻击 (Fighting Defensively)：当你采取攻击动作时，可以选择进行防御式攻击。若你如此行动，则在一轮内，你所有攻击都受-4减值，但你获得+2闪避加值。

冲刺 (Charge)

冲刺属于特殊标准动作，此时你可以移动较长距离进行攻击。但是你的移动方式有限制。

冲刺时的移动：你在攻击前必须先移动，至少需移动 10 英尺，但可以用倍速移动（见本章有关倍速移动的说明）。你只能直线移动，不能后退，当你进入目标的击打范围时，便必须停住。你不能经过他旁边，然后再转过来打他。

进行攻击：你移动之后，可以做一次近战攻击。因为有冲刺的冲量，所以你的攻击检定获得 +2 加值。然而冲刺会露出破绽，所以你在一轮内，AC 受 -2 减值。

即使你具有额外攻击的能力，无论是来自基本攻击加值或使用多头武器，你在冲刺时都只能攻击一次。

使用长枪冲刺：骑乘者使用长枪冲刺，伤害加倍。

对付冲刺的武器：矛、三叉矛和其他特定穿刺武器，若刻意准备用来对付冲刺，则伤害加倍（见表7-4和本章有关准备的说明）。

全力攻击 (Full Attack)

如果你能在一个动作中进行多次攻击，你必须进行全力攻击，才能做额外的攻击。你不需在事前指定所有目标，可以在每次攻击之后，选择不同的目标。

全力攻击属于整轮动作，所以你最多只能移动5英尺，但你可以在攻击前、攻击后或攻击间移动。

多次攻击的能力可能源自较高的基本攻击加值、使用两件武器、使用双头武器或其他特殊原因（如专长或魔法物品）。如果你的能力是源自基本攻击加值，则必须从最高加值开始计算，依序到最低加值。如果你是使用两个武器，则可自由选择先使用哪个武器。如果你是使用双头武器，则可选择先使用哪一端。



这条龙觉得托达克难以下咽

Dungeons & Dragons

一般攻击与全力攻击的决定：当你做出第一次攻击之后，若还没移动，则可决定是否要移动，而不进行全力攻击。基本上，你可以参考第一击的结果，再决定是要进行全力攻击或一般攻击。

防御式攻击：当你采取全力攻击动作时，可以选择进行防御式攻击。若你如此行动，则在一轮内，你所有攻击都受-4减值，但你获得+2闪避加值。

使用两件武器攻击：若你副手持用次要武器，则你每轮可以用该武器做一次额外攻击。然而这样战斗很困难，所以你的主手攻击受-6减值，副手攻击受-10减值。你有三种方法可以减轻这些减值：

☆若你副手持用的是轻型武器，则减值可以少2。轻型武器是指，比你可持用的单手武器还小的武器（徒手击打视为轻型武器）。例如，对人类而言，短剑是轻型武器；对侏儒而言，匕首是轻型武器。

☆“双巧手”专长可使副手减值少 4。

☆“双武器攻击”专长可使主、副手的减值都少 2。

表 8-2 综合了上述因素之间的关联。

双头武器：你可以使用双头武器进行一次额外攻击，视同使用两个武器攻击。计算减值时，视为副手持有轻型武器。

表8-2：双武器攻击减值

情况	主手	副手
正常减值	-6	-10
副手持用轻型武器	-4	-8
有“双巧手”专长	-6	-6
有“双武器攻击”专长	-4	-8
副手持用轻型武器，且有“双巧手”专长	-4	-4
副手持用轻型武器，且有“双武器攻击”专长	-2	-6
同时有“双巧手”与“双武器攻击”专长	-4	-4
副手持用轻型武器，且同时有“双巧手”与“双武器攻击”专长	-2	-2

魔法动作（Magic Actions）

这是使用魔法时最常见的动作类型。较罕见的魔法动作参见表8-4，或驱散和斥喝不死生物，以及“专注”技能的说明（见第四章和第十章）。

施展法术

施法时间为“单动作”的法术，施展时都属于标准动作。你可以先施法然后移动，或先移动再施法。

施法时间为“一整轮”的法术，都属于整轮动作。你可以选择在施法前、施法中或施法后移动至多5英尺，但只能移动一次。施法细节参见第十章。

请注意：施法时，你的AC仍有敏捷加值。

法术成分：有些法术具有言语成分，当你施展此类法术时，必须清楚地发出声音。如果你的口被封住，或处于“沉默术”的作用范围内，便无法施展此类法术。如果你耳聋，则此类法术会有25%的几率施法失败。

有些法术具有姿势成分，当你施展此类法术时，必须至少有一只手可以自由活动。如果你正被擒抱、双手都被捆绑、都持有物品或在做其他动作时（如游泳、攀爬等），便无法施展此类法术。

有些法术具有材料、器材或法器成分，你必须拥有这些材料才能施展此类法术。除非材料很精巧（例如：施展“探知”时需要准备2英尺x4英尺的镜子），否则准备材料都属于即时动作。若法术说明中未叙述材料或器材的费用，则可视为你的材料包中都已装有这些材料。

有些强力法术需要支付经验值（XP），没有任何法术可以回复这些经验值，“复原术”也不行。如果支付这些经验值之后，会使你等级降低，你就不能施展该法术。不过当你正获得足以升级的经验值时，你可以选择不升级，而使用这些经验值来施展此类法术。当你施展此类法术时，不论是否成功，都要支付经验值。

专注（Concentration）：施法时需要专注，如果你无法专注（例如受到“飞虫走兽”法术叮咬），则无法施法。如果你在施法途中，因故遭到干扰（例如遭到他人借机攻击命中），你必须进行专注检定，专注检定的DC取决于干扰的事物（见“专注”技能和相关章节说明）。如果检定失败，则法术失效，你从已准备法术位（对法师、牧师、德鲁伊、圣武士、巡林客而言）或每日法术使用数量（对术士、吟游诗人而言）中失去该法术。

专注以维持法术：有些法术需要持续专注，才能作用。专注维持法术属于标准动作，不会引发借机攻击。任何能在施法时打断专注的事物，也都能打断专注维持。如果你中断专注，则该法术终止。

施法时间：大部分法术的施法时间是“单动作”，施展这些法术都属于标准动作。此类法术施展后即刻生效。

有些法术的施法时间是“一整轮”或更久。施展需要一整轮的法术，属于整轮动作，此类法术会在下一轮你的回合开始前生效。法术完成之后，你便可正常行动。施法时间需要一分钟的法术，会在一分钟后你的回合开始前生效（在这十轮之内，你都在进行整轮动作）。

当你开始施展需要一轮或更久的法术时，你每一轮都必须持续念咒比划，并且保持专注。如果在施法中间因故无法专注，则失去该法术。

借机攻击：一般施法会引发威胁范围内的敌人进行借机攻击。如果你被借机攻击所伤，必须通过专注检定（DC=10+受到的伤害值+法术等级），否则失去该法术。

防御式施法（Casting on the Defensive）：你可以尝试一边防御、一边施法。此时，你分出部分注意力来躲避攻击，所以施法时不会引发借机攻击。但是，你必须通过专注检定（DC=15+法术等级），否则你失去该法术。

战斗时施展接触类法术：许多法术的距离是“接触”，施展这些法术后，你必须接触到受术者，但不一定要在同一轮内。若在同一轮内，你可以在施法前或接触到目标后，进行移动。你也可以在施法完成但尚未接触到目标时，进行移动。若欲接触的目标是敌人，则必须进行攻击检定；若是朋友或你自己，则不需检定即可接触到。

接触攻击：由于你接触到对方，所以只需进行接触攻击，而非一般攻击。使用接触类法术进行接触视为是持武器攻击（此类法术就像是武器一样，会使敌人心生防备），因此即使接触对象是持有武器的敌人，也不会引发借机攻击。但是在施展此类法术时，仍然会受到借机攻击，所以较好的策略是先施法，再移动到敌人旁边碰他。接触攻击有两种：近战接触攻击（例如：用你的手接触）与远程接触攻击（例如：以魔法射线接触）。无论是哪一类，都可能造成重击。受到接触攻击时，受术者的AC不包括盔甲加值、盾牌加值或天生防御加值。但体型调整值、敏捷调整值和偏斜加值，仍列入计算。

暂不散发：你在施展接触类法术时，可以不必马上将能量散发，而将法术暂时积存。你可以每一轮都尝试进行接触攻击，也可以采取标准动作接触一个同伴（或你自己），或是采取整轮动作接触最多六个同伴。只要你接触到任何对象，不论是否有意，积存的效果就会释放。如果你施展其他法术，正积存着的效果便马上消失。

除此之外，你也可以恳择进行正常的徒手击打，若命中则释放出积存的法术。

启用魔法物品

许多魔法物品不需启用，如：魔法武器、魔法盔甲等。然而某些魔法物品需要启用才会生效，如：药水、卷轴、法杖、权杖或魔杖。启用魔法物品属于标准动作，除非该物品有特别说明。

储有法术物品：启用此类物品（如：卷轴）等同于施法，不但需要专注，也会引发借机攻击。如果停止专注，则失去该法术。你可以在防御中启动此类物品，就如同施法一样（见上文关于防御中施法的说明）。

即发法术物品、指令物品和即效物品：启用这些物品时，不需专注也不会引发借机攻击。《地下城主指南》中对于魔法物品有详细说明。

使用特殊能力

使用特殊能力可能属于标准动作或整轮动作，也可能不算动作，视该能力定义而定（见第十章特殊能力相关章节）。

类法术能力（Spell-like Abilities）：类法术能力的使用方式（如：圣武士的圣疗）如同施法，需要专注也会引发借机攻击。类法术能力可能被干扰，如果你停止专注，该能力即失效，但你仍已使用了该能力（也就是会算入你的每日使用数量之中）。类法术能力的施法时间是“单动作”，所以属于标准动作，除非该能力有特别说明。

防御中使用类法术能力：你可以尝试一边防御、一边使用类法术能力，就如同施法一样。如果你未通过专注检定（DC=15），则该能力失效，但你仍已使用了该能力（也就是会算入你的每日使用数量之中）。

超自然能力（Supernatural Abilities）：使用超自然能力通常属于标准动作（如：牧师驱散或斥喝不死生物的能力），除非该能力有特别说明。使用此类能力不会被干扰、不需要专注，也不会引发借机攻击。

特异能力（Extraordinary Abilities）：使用特异能力通常不属于任何动作（如：野蛮人的“直觉闪躲”能力），因为大部分特异能力都是自动反应。有些特异能力则属于标准动作，这类特异能力不会被干扰、不需要专注，也不会引发借机攻击。

纯移动动作（Movement-Only Actions）

有时候，你只想尽可能地远离敌人，或全速逃离战斗，此处将说明相关动作。本节最后以及表8-4则列出一些较少见的动作。

倍速移动（Double Move）

简言之，倍速移动就是“移动一次，然后再移动一次”。倍速移动属于特殊标准动作，当你采取正常标准动作时，不能如此移动。

如同其他移动一样，若你在敌人的威胁区域中移动，或移出敌人的威胁区域，便会引发借机攻击。然而，因为你在倍速移动时就只是移动，没有做其他动作，所以你开始移动的出发点不算受到威胁，也就是说，你从该点离开时，不会引发敌人借机攻击。但如果你在移动途中进入敌人的威胁区域，然后又离开，便会引发此敌人的借机攻击。

例如，某个兽人在长廊中与托达克和莉达面对面作战，托达克和莉达肩并肩站成一列。兽人自知不敌，想要全速逃离。因为兽人整回合所做的动作就只是移动，所以他开始移动的位置（约5英尺）不算受到威胁，也就是说，托达克和莉达不能对兽人做借机攻击。把状况换一下，如果兽人被托达克和莉达前后包夹，虽然他开始移动的位置仍然不算受到威胁，但是不管他往哪个方向移动，都会进入托达克或莉达某一个人的威胁区域（托达克和莉达分别对周遭5英尺区域形成威胁）。更清楚地说，若兽人想远离托达克，便会进入仍受莉达威胁的空间；若想远离莉达，便会进入仍受托达克威胁的空间。所以只要他一移动，进入托达克或莉达某一人的威胁区域，便会受到那人的借机攻击。如果兽人想从两侧逃跑，不管从哪一侧，都会进入同时受到托达克和莉达威胁的空间，两人都可以对他借机攻击。

倍速移动的速度较快，未负重的人类一小时可倍速移动六英里左右。

奔跑（Run）

奔跑属于整轮动作（但不能做5英尺移动）。直线奔跑的速度是平常的四倍，若穿着重型盔甲则是三倍。奔跑时，AC失去敏捷加值。

你可以连续奔跑数轮，但是若连续轮数超过你的体质值，便必须做体质检定，第一次检定的DC=10，每再超过一轮，DC再加1。如果你检定失败，便必须停止奔跑，而且必须休息1分钟（10轮），才能再度奔跑。在休息期间，你的移动速度不能超过正常移动速度。

对于未负重的人类而言，奔跑一小时大约可移动十二英里左右。

部分动作（Partial Actions）

一般你之所以会做部分动作，主要是状况要求，或是你之前的动作所致（在某些情况下，你可以选择把部分动作当

如何加快战斗进程

以下是一些可以使战斗过程加快的小技巧：

攻击和伤害一起掷骰：同时掷攻击检定和伤害值，如果没命中，就不考虑伤害掷骰。这样可以省去一些掷骰的时间。

多重攻击一起掷骰：如果有不同颜色的骰子，可以同时掷多重攻击的攻击检定，只要事先指定各次攻击与骰子的对应颜色即可。

预先掷骰：如果你已经知道会攻击谁和选定攻击方式，在轮到自己行动之前，可先掷好攻击检定（不过这务必要先询问DM，许多DM比较希望看到玩家当场掷骰，而不是预先掷骰）。

利用骰子当计数器：骰子可以用来纪录法术效果的作用时间，每一轮为骰子换面即可。

攻击和隐蔽一起掷骰：如果你知道对方的隐蔽效果，可以将攻击检定和失手几率一起掷骰。如果结果是失手，就不考虑攻击检定。

预先掷先攻权：请DM事先掷好先攻权的顺序，开战时就可以直接依顺序开打，不必再一一做先攻权检定。

使用小模型：小模型或标记物可以用来标记战斗者的相对位置，这方式通常比用口头说明和脑袋记忆更方便。

Dungeons & Dragons

作额外动作，例如受到“加速”影响时）。

简单地说，部分动作就是“少了移动”的标准动作。例如，你在做部分动作时，可以移动或者攻击一次，但是不能又移动又攻击，除非你进行部分冲刺。如果某个动作属于整轮动作，有时你可以采用起始整轮动作，将其作为部分动作进行，然后在下一轮以另一个部分动作来完成它（见下文“起始整轮动作”）。原则上，进行部分动作时，可以附带移动5英尺。

需要多于一轮完成的动作，当你只能进行部分动作时，通常要花费平时两倍的时间。在这种情况下，一个平时需要1分钟施放的法术要花掉2分钟时间。

何时采用部分动作：在许多情况下，必须以部分动作代替标准动作，包括：

☆处于突袭轮时。

☆ 你已准备做部分动作（见本章有关准备动作的说明）。

☆你处于瘫痪状态、受到“缓慢术”或其他受限制。

起始整轮动作（Start Full-round Action）：你可以起始一个其它整轮动作（这些动作的列表见表8-4），然后在下一轮完成（即使下一轮还是部分动作）。例如，当你只能做部分动作时，你每3轮可以射一发重十字弓矢：装填一次需要2轮（属于整轮动作），射击需要1轮。

其他动作（Miscellaneous Actions）

有些动作不完全属于上述任何动作类别，而是攻击动作、魔法动作或纯移动动作的变化型。如果出现无法归类的情形，则由DM告诉你该动作的时间长短，以及是否会引发借机攻击。此处针对“特殊攻击和伤害”一节中的特殊攻击加以说明。

全防御（Total Defense）

你可以在一轮中，只进行防御和移动，不攻击也不做其他动作。执行此动作之后，你的AC在一轮内获得+4闪避加值。若你在移动中遭到借机攻击，这对你不无小补。

使用专长

有些专长可让你在战斗中进行特殊动作，如：“旋风攻击”。有些专长本身不是动作，却提供特定动作的加值，如：“精通卸除武器”。还有些专长不是用来战斗的，如：制造物品专长。每项专长的作用，请参见第五章的说明。

受伤与死亡

生命值是你存活的根本依据。各种怪物会用奇特的攻击方式来对付你，使你受伤，失去一些生命值。你在战斗中受到的伤害会累计，这很可能使你的生命值降到0点或更低，这可不太妙。幸好，你还有一些回复生命值的方法。如果好好休息几天，伤处会自己慢慢复原，神术中也有许多回复生命值的法术。

生命值减少

你的人物很可能受伤，不管是被兽人砍伤、被法师的“闪电束”击中，或是掉入滚烫的熔岩中，都会造成生命值减少。你必须将人物的生命值记在人物表上，并随时纪录受伤剩下的生命值。当前生命值会随着人物受伤而减少，也会随着人物复原而增加。

表8-3：部分动作

部分动作	可否移动	借机攻击（a）
部分攻击动作		
攻击（近战）	5英尺移动	否
攻击（远程）	5英尺移动	是
攻击（徒手）	5英尺移动	可能
部分冲刺（e）	可（特殊）（b）	否
部分魔法动作		
施法（c）	5英尺移动	是
启用魔法物品	5英尺移动	可能
使用特殊能力（c）	5英尺移动	可能
专注以维持法术	5英尺移动	否
解消法术	5英尺移动	否
部分纯移动动作		
正常速度移动	可	否
部分奔跑（e）	×2	是
其他部分动作（d）	5英尺移动	可能
特殊部分动作		
起始整轮动作	否	可能

（a）不管所做动作如何，当你在威胁区域内移动或离开威胁区域，通常会引发借机攻击。此栏表示该动作本身（不包含移动）是否会引发借机攻击。

（b）你必须在攻击之前直线移动至少10英尺。

（c）若是整轮动作，可在本轮开始，下轮结束。施法时间超过一整轮的法术需要两倍的时间。

（d）即表8-4所列的标准动作与移动等效动作。除了在部分冲刺之后所做的动作之外，这些动作都可以移动5英尺。

（e）部分冲刺即表示以一般速度而非两倍速度进行冲刺动作。部分奔跑即表示以两倍速度而非四倍速度奔跑。

生命值的意义：生命值在游戏世界中有两个意义，一是身体持续承受伤害的能力，其次是承受轻重伤的相对能力。例如，当一名10级战士受到50点伤害时，他可能只是鼻青脸肿，没有大碍；但一名10级法师受到同样重的伤害时，除非他有相当高的体质，否则可能濒临死亡，甚至已经一命呜呼了。为什么有这样的差别？部分原因是由于战士比较懂得如何保护身体重要部位，以避免敌人重击到要害。而且战士身强体壮，即使受到重伤，仍能挥剑出击。对有些人物来说，生命值可能还表示受到神的眷顾，或拥有内在潜能。当你看见圣武士受到“火球术”的攻击仍屹立不摇，你不得不相信确实有某种伟大的力量眷顾着他。

约略比较的话，10级战士受到50点伤害，大约如同与10级法师受到30点伤害，也差不多如同1级战士受到5点伤害，或1级法师受到3点伤害。这种比较不是很精确，只是要说明：对不同的人而言，受到同样多的伤害值，意义并不相同。

表 8-4：其他动作

非动作	借机攻击（a）
延迟	否
即时动作	
施展瞬发法术（见第五章）或“羽落术”（见该法术说明）	否
停止专注施法	否
准备施法材料（b）	否
指挥“毕格比金刚拳”、“虹彩图纹”或“护盾术”方向（见法术说明）	否
以“慑心目光”攻击（见该法术说明）	否
变形（见“形体变化”法术说明）	否
解消“树化术”效果（见该法术说明）	否
丢弃物品	否
坠落	否
说话	否
进行“辨识法术”检定以反制法术（见第十章说明）	否
移动等效动作	
攀爬（四分之一速度）	否
抽出武器（c）	否
收回武器	是
装备盾牌（c）	否
卸下盾牌（c）	否
开门	否
捡拾物品	是
拿物品	是
移动重物	是
从俯卧站起	否
装填单手十字弓	是
装填轻型十字弓	是
操控受惊吓的坐骑	是
上马或下马	否
指挥“炽焰法球”或“浮空术”受术者的移动方向（见该法术说明）	否
标准动作	
准备动作（准备一个部分动作）	否
专注维持法术或重新为法术指向	否
解消法术	否
协助他人	否
冲撞（冲刺）	否
冲撞（攻击）	否
变形	否
对自己施展接触型法术（见第十章说明）	否
挣脱擒抱（见本章有关擒抱说明）	否
施展“阳炎射线”（见该法术说明）	否
佯攻（见第四章“唬骗”技能说明）	否
指挥活化绳（见该法术说明）	否
闯越（冲刺）	否
急救濒死者（见第四章“医疗”技能说明）	是
以火柴点燃火把（见第七章说明）	是
使用单动作技能	通常
斥喝不死生物（使用特殊能力）	否
驱散不死生物（使用特殊能力）	否
击打武器（攻击）	是
击打物品（攻击）	可能（d）
全防御	否
整轮动作	
攀爬（二分之一速度）	否
使用需要整轮时间的技能	通常
致命一击（见本章说明）	是
点燃火把	是
变形（见“变形自己”法术说明）	是
灭火	否
装填重型十字弓	是
装填连发十字弓	是
将武器固定在带锁手套，或将武器自带锁手套卸下	是
准备投掷灯油（见第七章说明）	是
单手投掷双手持用武器（见第七章说明）	是
传送（见“融身入林”法术说明）	否
对六位同伴施展接触型法术（见第十章说明）	是
回神（不移动）	否
自捕网、“纠缠术”或“欧提路克冰封法球”等类似效果中挣脱（见武器与法术说明）	是
类别视情况而定的动作	
击落武器（e）	是
擒抱（e）	是
绊摔敌人（e）	否
使用专长（f）	不定

(a) 不管所做动作如何，当你在威胁区域内移动或离开威胁区域，通常会引发借机攻击。此栏表示该动作本身（不包含移动）是否会引发借机攻击。

(b) 除非该材料十分庞大或难以使用（DM 决定）。

(c) 若你的基本攻击加值达 +1，你可以将此动作与标准移动结合。如果你有“双武器攻击”专长，你可以在抽出一把武器的时间内，抽出两把轻型或单手持用武器。

(d) 若该物品为生物持有、携带或穿戴则为是，否则为否。

(e) 这些攻击形式可用来替代近战攻击，而不是作为独特的动作类别。由于这些攻击形式视同为近战攻击，你可以在攻击或冲刺动作中进行一次，或是在整轮攻击动作中进行多次，甚至可用来做借机攻击。

(f) 见该专长说明。

攻击无助的防守者：不论人物的当前生命值为多少，一把插入眼中的匕首都可造成很大的伤害。若人物无法躲开，亦即处于无助状态（Helplessness），那就相当不妙（见本章有关无助防守者的叙述）。

生命值伤害的影响：伤害会留下疤痕、弄坏护具或血染长袍，但除非当前生命值降到0点或低于0点，否则人物动作不受影响。

生命值低到 0 点，人物处于瘫痪状态（Disabled）。

生命值介于 -1 至 -9 点，人物处于濒死状态（Dying）。

生命值低到 -10 点或更低，人物死亡（Dead）。

巨创（Massive Damage）：若人物一次遭受至少50点伤害的攻击，且未当场死亡，那么便需进行强韧检定（DC=15）。若检定失败，无论当前生命值多少，人物立即死亡。即使最强壮的生物也可能被如此强力的一击杀死。不过，若人物遭受多次攻击，累计伤害值达到50点，但没有任何一次单次攻击伤害达 50 点，便不算受到巨创。

瘫痪（Disabled）
（生命值 0 点）

当前生命值刚好降至0点，即为瘫痪。此时人物虽然尚未昏迷，但也差不多了。瘫痪人物每轮仅能进行部分动作。若处于此状态的人物从事费力活动，则此活动完成后生命值会下降1点，费力活动包含：奔跑、攻击、施法和使用任何需劳动或费神的活动。除非该活动可回复生命值，否则人物当前生命值会变成 -1 点，即处于濒死状态。

若瘫痪人物接受医疗，使当前生命值大于0点，便可再度正常进行所有动作，不受之前瘫痪或濒死状态的影响。而施法者也可回复之前拥有的施法能力。

从濒死状态回复的人物也可能处于瘫痪状态。此时，虽然生命值可能小于 0 点，但人物仍逐渐康复中（见本章有关稳定人物与回复的说明）。

濒死（Dying）
（生命值 -1 点至 -9 点）

当前生命值降至 -1 点至 -9 点之间，即为濒死。

此时，人物立即陷入昏迷，无法进行任何动作。

每轮结束时（从生命值小于0点该轮开始），掷百分骰决定濒死人物是否伤势稳定。濒死人物有 10% 的稳定几率。若检定失败，则生命值下降1点。若检定成功，表示暂时成为稳定状态，但若无人照料，每小时生命值还是可能下降（见下文有关稳定角色与回复的说明）。

生命值降至 -10 点或更低，人物死亡。

“医疗”技能检定成功（DC=15）可使濒死人物生命值不再下降，进入稳定状态。

只要能增加濒死人物的生命值（即使只增加1点），也可以使其生命值不再下降，进入稳定状态。

若濒死人物接受医疗，使生命值成为0点，则该人物恢复清醒并成为瘫痪状态。若濒死人物接受医疗，使得生命值大于0点，人物便可正常进行所有动作，不受之前瘫痪或濒死状态的影响。施法者也可回复之前拥有的施法能力。

死亡
（生命值 -10 点或更低）

若当前生命值降至 -10点或更低，或遭受巨创，人物便可能死亡。人物也可能遭到属性伤害或属性吸取，使得体质值降至0点而死亡。一旦死亡，人物立即魂飞魄散。死而复生虽有可能，但并不容易（见第十章有关召回亡者的说明）。

稳定角色与回复

受医师治疗或经魔法治疗的人物，成为稳定状态一段时间后便可清醒，并可自然回复生命值（见下文有关自然回复的说明）。然而，若缺乏照料，稳定状态的人物也可能死亡。

有人帮助的回复：护理1小时后，濒死人物便可进入稳定状态。此时需掷百分骰，该人物有 10% 的几率清醒，并成为瘫痪状态（与生命值 0 点的状态相同）。若该人物仍然昏迷，每小时仍有 10% 的几率清醒，并成为瘫痪状态。不论清醒与否，该人物皆可自然回复生命值。当生命值增加为 1 点或更高，人物便可正常动作。

无人帮助的回复：若无人照料，伤重者通常难逃一死。尽管如此，该人物仍有极小的几率自行回复。

自行稳定（濒死状态时 10% 检定成功）且无人照料的人物，其生命值以较低之速率下降。该人物每小时有 10% 的几率回复清醒，若此检定失败，生命值便下降 1 点。

如果无人照料，即使清醒并成为瘫痪状态，人物仍无法马上获得自然回复的能力。该人物每天有 10% 的几率可开始自然回复生命值（从检定成功那天算起），若此检定失败，生命值便下降 1 点。

一旦无人照料的人物可开始自然回复生命值，该人物便脱离险境，生命值不会再下降（即使当前生命值仍小于0点）。

医疗

受伤后，人物生命值可自然回复（需数天）或以魔法医疗（瞬间）。不论如何，回复后的当前生命值不可能大于总生命值。

自然回复：人物每休息一天，每级可回复生命值1点。例如，5级战士休息一天可回复生命值5点。人物可从事不费力的旅行或活动，但若进行战斗或施法，当天便无法自然回复生命值。

在完全休息的状态下（整天什么事都不做），人物每天每级可回复生命值 1 又 1/2。例如，5 级战士完全休息一天可回复生命值 7 点。

高等级人物自然回复生命值的速度比低等级人物快，这一部分是因为高等级人物较强壮，一部分则因为相同伤害对高等级人物而言影响较轻。对 5 级战士而言，10 点伤害算不了什么，但对 1 级战士来说，10 点伤害便可能致命。

魔法医疗：许多能力与法术（例如牧师的治疗法术或圣武士的圣疗）皆可回复生命值。

医疗限制：人物回复的生命值不能超过所受伤害，魔法医疗不可能让当前生命值大于总生命值。

治疗属性伤害：每休息一天（少量活动，不可战斗或施法），暂时属性伤害便可回复 1 点。完全休息一天，可回复暂时属性伤害 2 点。

暂时生命值（Temporary Hit Points）

某些法术（如“援助术”）可让人物获得暂时生命值。加上暂时生命值之前，玩家需记下该人物的当前生命值。当暂时生命值失效（如“援助术”失效），人物的当前生命值便回到之前记下的数值。若当前生命值比该数值小，表示暂时生命值皆已减损，人物的当前生命值便不需更改。

即使透过魔法或其他形式的医疗，也无法回复减损的暂时生命值。

例如，乔森在托达克身上施展“援助术”。托达克（3级战士）总生命值为30点，由于受伤，其当前生命值为26点。乔森需掷1d8决定“援助术”的暂时生命值，结果为6，于是托达克的当前生命值暂时变成32点。过了一会，托达克被箭射中，受伤3点，使得当前生命值变成29。若此时“援助术”失效，托达克的当前生命值需回到26点。

体质与当前生命值的增加：当体质值上升（即使为暂时上升），人物生命值便可能增加（即为时效性生命值增加），此增加并非暂时生命值。透过此方式增加的生命值可以回复（如“治疗轻伤”），也不会在受伤时优先减损（暂时生命值会先减损）。例如，库斯克（3级野蛮人）狂暴时可使体质+4且生命值+6，于是其生命值由31点变成37点。若库斯克受伤，使生命值降至32点，乔森可尝试治疗，让库斯克的生命值回复至37点。若库斯克受到重伤，狂暴结束时生命值只剩5，那么再失去狂暴时获得的6点生命值，便会使他的生命值降至-1点，进入濒死状态。

移动与位置

很少有人能在战斗中保持不动。敌人会冲向队伍，战士需要前进杀敌，法师则需远离战斗，找出适合施展魔法的地方。游荡者们会绕过战场，偷袭落单或没有防备的敌人。如果形势不妙，所有人也都知道要赶紧想办法撤离战场。要在战场上取得优势，移动与攻击防御技巧一样重要。

使用小模型来标示玩家人物与敌人的相对位置十分方便。桌上或纸上的一格相当于游戏世界中的5英尺。可能的话，请以5英尺为单位做移动。精确计算距离可以为你省下许多麻烦。《地下城主指南》中详述了如何使用方格纸进行移动，和计算位置与相关事件的方法。

表8-5：标准比例换算

1英寸=5英尺
“邻近”=距离1英寸（5英尺）
3公分高的小模型=大小如人类的生物
一个人类大小的生物占地面积为1英寸（5英尺）平方
1轮=6秒钟

战术移动

你可以移动多远？要花多少时间？在移动中是否会让对手进行借机攻击？这些都是在战斗中移动需要考虑的事项。

你的人物能移动多远

你的速度取决于种族与穿着盔甲（见表8-6）。未着盔甲时的移动速度又称为基本速度。

负重（Encumbrance）：人物在携带装备、财宝（可能的话）或倒下的同伴（这更有可能）时会增加负重，移动速度会比正常慢（见第九章有关负重能力的说明）。

战斗中移动：一般一轮内你可以用正常速度移动，还可以做些事，如：挥斧头或施法。如果你只是移动，不做其他事，便可以倍速移动。若你全速奔跑，速度为正常的四倍。若你进行整轮动作（如：多次攻击），便只能做5英尺移动。有些特殊动作完全不能移动。有关各种动作可以移动的距离，参见第八章的说明，和表8-1、表8-3、表8-4。

职业与移动：野蛮人若未穿着重型盔甲，其速度可获得+10脚程加值（Foot Bonus）。高等级的武僧只要未着盔甲，速度也比较快。

表8-6：战术移动速度

种族	未着盔甲或穿着轻型盔甲	穿着中型或重型盔甲
人类，精灵，半精灵，半兽人	30英尺	20英尺
矮人，半身人，侏儒	20英尺	15英尺

穿越（Passing Through）

有时候你可以穿越被他人或生物所占据的区域。

友善生物：你可以穿越友善生物所占据的区域。

不友善生物，但非障碍物：通常你也可以穿越不友善生物所占据的区域，只要他们不成为阻碍（如：死亡、昏迷、被绑住、定身、震慑或畏缩着的生物）。

冲刺：你可以利用冲刺的力量，穿越敌人占据的区域（见本章有关闯越的说明）。

滚翻：训练有素的人物可以用滚翻的方式，穿越敌人占据的区域（见第四章有关“滚翻”技能的说明）。

超小型生物：超微型、微型或超小型的生物可以进入或穿越被他人占领的区域，但敌人可以对该生物进行借机攻击。

大于或小于穿越者体型的生物：任何生物都可以穿越体型比本身大三级的生物。例如，侏儒（小型）可以从山丘巨人（超大型）的胯下溜过。

任何生物都可以穿越体型比本身小三级的生物。例如，山丘巨人（超大型）可以从侏儒（小型）的头上跳过。

特殊例外：有些生物不遵从上述规则。例如，胶质怪可以填满10英尺立方的区域，其他人无法用滚翻或类似方式，穿过胶质怪占领的区域。

夹击（Flanking）

如果你正与另一生物近战，而你同伴在正对面攻击同一生物，你与同伴即可对该生物进行夹击。你的同伴一定要在你的对侧，也就是说，敌人位于你们两人中间。夹击时，你的攻击检定有+2夹击加值，游荡者还可进行偷袭。

围攻（Ganging up）

一般因为空间的限制，最多只能有八人围攻同一目标（请想象八个人包围住敌人的样子）。防御者可以利用周围空间，减少包围方的数量。靠壁站着的防御者只能被五个攻击者包围。站在角落的防御者只能被三个攻击者包围。若防御者站在门口，则只有站在正前方的攻击者可以正常攻击（除非攻击者从前后一起出现），站在两侧的人虽然也可攻击，但必须

表8-7：生物体型与度量

生物体型	范例	生物天生可触距离	面宽（a）
超微型	苍蝇	0	1/2 英尺 × 1/2 英尺
微型	蟾蜍	0	1 英尺 × 1 英尺
超小型	猫	0	21/2英尺×2，1/2英尺
小型	半身人	5 英尺	5 英尺 × 5 英尺
中型	人类	5 英尺	5 英尺 × 5 英尺
大型（高）（b）	山丘巨人	10 英尺	5 英尺 × 5 英尺
大型（长）（b）	马	5 英尺	5 英尺 × 10 英尺
超大型（高）（b）	云巨人	15 英尺	10 英尺 × 10 英尺
超大型（长）（b）	鲨蜥兽	10 英尺	10 英尺 × 20 英尺
	猎魔蛛	10 英尺	15 英尺 × 15 英尺
巨型（高）（b）	50英尺高活化雕像	20 英尺	20 英尺 × 20 英尺
巨型（长）（b）	深海大乌贼	10 英尺（c）	20 英尺 × 40 英尺
	紫虫	15 英尺	30 英尺 × 30 英尺
超巨型（高）（a）	泰拉斯奎巨兽	25 英尺	40 英尺 × 40 英尺
超巨型（长）（a）	太古红龙	15 英尺	40 英尺 × 80 英尺

(a) 宽×长。

(b) 标示为“高”的生物习惯直立，标示为“长”的生物多以平行地面方式行进。各种生物说明参见《怪物图鉴》。

(c) 啮咬攻击。

将防御者视为 1/2 掩蔽（见本章有关掩蔽的说明）。若防御者站在5英尺宽的走道，便只有一个人可以攻击他(除非攻击者从前后一起出现)。

以上规则适用于中型或小型生物，且攻击者使用非长型武器战斗。体型较大的生物会有更多被围攻的空间（见下表），使用长型武器则可更轻易地攻击防御者(缺点是不能攻击近处的敌人)。

生物大小与战斗

体型比小型更小或比中型更大的生物，在位置处理上有特殊规则（见《地下城主指南》有关使用方格纸计算战斗者体积与面



向的说明)，这些规则牵涉生物的“面宽”、边和距离。

面宽：这是该生物在战斗中暴露的各面宽度，可以视为是该生物所占空间范围。此宽度决定了多少生物可以在一条走廊中并肩作战，多少敌人可以同时围攻一个生物。面宽是抽象而非具体的“前、后、左、右”，毕竟在战斗中会不断移动、转向，所以除非此生物无法移动，否则最好不要定出前、后、左、右等方位。无法在桌上顾及的方位亦可忽略。

天生可触距离：天生可触距离是该生物可以触碰到的距离，此距离即为其威胁区域。

大生物：大生物（包括：大型长生物、超大型、巨型和超巨型生物）所占区域比中型体型的人类大。由于有更多战斗者可以包围，因此会受到更多攻击。粗略估计的话，每5英尺面宽可容纳一个中型或小型生物，再加上面宽与面宽交接的“角落”可以容纳一个中型或小型生物（因此你可以用八个人包围一个中型生物，其中四人占5英尺面宽，另外四人占四个角落）。

例如，鲨蜥兽的面宽为10英尺，一般中型生物只有5英尺。如果人数足够，便可以用12个人包围鲨蜥兽，每个面宽二人，再加上四个角落各一人。

天生可触距离较远（大于5英尺）的生物依旧可以攻击身旁的敌人，这与长型武器不同。当你接近天生可触距离较远的生物时，会引发借机攻击，这是因为在你可以攻击他之前，就已进入他的威胁区域，而且在其中移动了（若你只移动5英尺步距，则不会引发借机攻击）。

使用长型武器的大型生物：若生物体型为大型或更大，使用长型武器攻击时，天生可触距离成为原本的2倍，但不可攻击比天生可触距离还近的生物。例如，使用食人魔长矛的食人魔可以攻击15到20英尺远的距离，但无法攻击5到10英尺内的敌人。

较小的生物：超微型、微型或超小型生物视为没有天生可触距离，他们必须进入你所占据的区域才能攻击你。换言之，他们必须穿越你的威胁区域，进入你所在的位置，因此你可以对其借机攻击。你也可以照正常方式攻击他们。由于他们没有天生可触距离，所以也没有威胁区域，你可以穿越他们而不会引发借机攻击。

较大生物攻击较小生物：进行包围攻击的数目与生物体型有关。山丘巨人占10英尺宽的空间，针对一个中型生物，最多只能有四个山丘巨人进行包围。

战斗调整值

无论是进攻或防守，最好能找到较佳的位置，即使面对面战斗也一样。以下将针对这种有利或不利的状况进行说明。

有利与不利状况

攻击检定会因战斗状况而有加值或减值，DM根据表8-8判定各种状况的调整值。

掩蔽（Cover）

寻求掩蔽是有效的防御方法。在战斗中，你可以躲在树木、墙壁或马车旁，也可躲在城垛边来保护自己，尤其是受到远程攻击的时候。

掩蔽会使你的AC得到加值。当你有愈好的掩蔽，得到的加值就愈高。近战时，如果你在掩蔽下跟敌人战斗，那么通常你的敌人也是处于掩蔽下跟你战斗。但如果是远程攻击时，通常你比对手容易找到较佳的掩蔽，这也是为什么通常城墙上会布满箭孔的的原因。

DM可以在攻击者处于掩蔽状况时，增加一些限制，例如：当你要穿过一个狭窄的洞口攻击敌人，那么你需要使用长型的穿刺类武器，如：箭或矛。站在箭孔后面的人，不可能使用战斧或十字镐攻击敌人。

表8-8：攻击检定调整

适用情形	近战	远程攻击
攻击者夹击防御者	+2	−
攻击者站在较高位置	+1	+0
攻击者俯卧	-4	(b)
攻击者隐形	+2 (c)	+2 (c)
防御者坐着或跪着	+2	-2
防御者倒下	+4	-4
防御者被震慑、畏缩或失去平衡	+2 (c)	+2 (c)
防御者正在攀爬（或无法使用盾牌）	+2 (c)	+2 (c)
防御者遭突袭或措手不及	+0 (c)	+0 (c)
防御者正在奔跑	+0 (c)	-2 (c)
防御者正在擒抱中（攻击者并未擒抱）	+0 (c)	+0 (d)
防御者被压制	+4 (c)	-4 (c)
防御者处于掩蔽状态	见本章有关掩蔽说明	
防御者处于隐蔽或隐形状态	见本章有关隐蔽说明	
防御者无抵抗能力（如：麻痹、睡眠或被捆绑）	见本章有关无助防御者说明	

(a) 当你的同伴在防御者的另一方威胁防御者时，你便是夹击该防御者。游荡者可以在夹击时偷袭防御者。

(b) 除了十字弓之外，其余远程攻击武器皆不能在你俯卧时使用。

(c) 防御者的敏捷加值不计入AC。

(d) 掷骰判定你打到的对象，该对象的敏捷加值不计入AC。

掩蔽和借机攻击：若对方处于二分之一掩蔽或更好的掩蔽状态，便不能对他进行借机攻击。

掩蔽和长型武器：当你使用长型武器时，如果有人物位于你和目标中间，你的目标便视为有所掩蔽。通常在体型相同的情形下，站在别人后面的人物可以得到二分之一掩蔽状态的AC修正（+4 AC）。但如果你击中掩蔽别人的人物，打到他的只是长型武器的柄，无法对他造成伤害。

掩蔽的程度：掩蔽程度的判定带有主观成分，由DM全权决定。因为判定的方式是以身体暴露出来的面积为准，这没有办法用数学公式计算。如果你下半身有一半受到掩蔽，那么你有四分之一掩蔽效果。如果你一半身体受到掩蔽，那么你便有二分之一掩蔽效果。

表8-9提供了一些判定掩蔽程度的例子，但不是穷举所有可能状况。例如，对于狗头人来说，攻击一个站在三英尺墙后的人类（四分之一掩蔽），确实很费力，因为它必须击中对手的上半身。但同样的情况下，对于巨人来说，三英尺墙根本不是什么阻碍。

掩蔽AC加值：表8-9列举了不同程度的掩蔽对AC提供的加值。当状况较复杂时，只取最高的一个加值，而不是通通加起来。例如，当你跪下时，对远程武器的AC有+2加值。跪在矮墙前可以使掩蔽效果从四分之一（+2）成为四分之三（+7），可是当你跪在矮墙前时，不计算跪下的+2加值。

掩蔽的反射豁免加值：表8-9列出了不同掩蔽程度的反射豁免加值。当你受到红龙喷吐或“火球术”等大范围攻击时，你可以得到此反射豁免加值。在十分之九掩蔽效果时，视同具有“精通反射闪避”。当然，只有当攻击者位于掩蔽物的另一端时才能计算这些加值。

失手后击中掩蔽物：如果攻击者没有击中经过掩蔽修正的防御者，但其攻击检定结果可以击中未经掩蔽修正的防御者，则该次攻击视为击中掩蔽物。通常是当人物互相掩蔽时，才需做此判断。此时，提供掩蔽者会代替原来的目标承受伤害。

表8-9：掩蔽

掩蔽程度	范例	掩蔽AC加值	掩蔽反射检定加值
四分之一	一个人类站在3英尺高墙后方	+2	+1
二分之一	在屋角或树旁战斗、站在窗边、站在同样大小生物后面	+4	+2\
四分之三	从屋角或树旁窥视	+7	+3
十分之九	站在墙缝后方、躲在半掩的门后	+10	+4*
全部隐蔽	躲在高墙的另一边	–	–

*检定失败受一半伤害，检定通过则不受伤害。

在上述例子中，如果提供掩蔽者的AC有敏捷加值或闪避加值，而使他避免被攻击击中，则原来的目标会因为提供掩蔽者闪开而被击中。这是因为提供掩蔽者闪开时，后方的人便失去掩蔽。如果提供掩蔽者希望为受掩蔽者抵挡伤害，他可以选择不将敏捷加值和闪避加值计算入AC。



隐蔽（Concealment）

你也可以让敌人不知道你的位置，使他较难攻击。隐蔽不是用物理方式抵挡攻击或射击，但是会影响攻击者的精准度。

隐蔽：隐蔽程度的判断带有主观成分，表8-10提供了一些参考例子。隐蔽通常取决于攻击者的视界。例如，全黑的空间对于有黑暗视觉能力的人物而言，没有任何影响。昏暗的空间对于有昏暗视觉能力者而言，也没什么影响。

因隐蔽而失手的几率：隐蔽会增加攻击者攻击失手的几率。当攻击者命中时，隐蔽者可以掷一次失手百分骰（其实谁掷都无所谓，在攻击命中前或之后掷也一样。所以在掷骰的时候，你可以等到被命中的时候再掷，或是干脆跟攻击检定一起掷）。当状况较复杂时，只取最高的几率，而不是通通加起来。

表8-10：隐蔽

隐蔽程度范例	失手几率
四分之一轻雾、中等暗度、疏林	10%
二分之一“朦胧术”、5英尺厚浓雾（如“隐雾术”效果）	20%
四分之三密林	30%
十分之九几近全暗	40%
全部隐蔽“隐形术”、攻击者目盲、完全黑暗、10英尺厚浓雾	50%，而且无法猜测目标所在位置

无助的防御者

遭到捆绑、定身、睡眠、麻痹、昏迷或处于类似状态下的人，就是处于无助状态（Helplessness），此时抵抗能力很低。

标准攻击：近战攻击无助人物时，攻击检定有+4环境加值。远程攻击没有任何特殊加值。一般无助者的AC失去敏捷加值。事实上，他的敏捷此时应视为0点，使得AC的敏捷调整值为-5（而且游荡者可以偷袭他）。

致命一击：你可以使用近战武器对无助者给予致命一击，这属于整轮动作。你也可以使用弓或十字弓，但是你必须站在他身旁。致命一击为必然命中，伤害掷骰如同重击。如果受到此伤害之后，该无助者还没死亡，他还需要通过强韧豁免检定（DC=10+造成的伤害点数），若检定失败则死亡。游荡者可以把偷袭的额外伤害计入致命一击。

如果你进行致命一击时，处于其他敌人的威胁范围内，会引发借机攻击。因为致命一击这个动作需要集中精神。

对于不会受到重击的生物（如：魔像），无法进行致命一击。

Dungeons & Dragons

特殊先攻动作

通常你会希望在战斗中越早行动越好，但是有的时候你却反而会想要迟些行动，像是在情势较佳的时候，或是为了回应某人的动作等等。

延迟（Delay）

选择延迟之后，你可以先不做任何动作，然后在任何你想行动的时候以正常方式行动。当你延迟的时候，你的先攻权数值会降低。你可以先声明新的先攻权数值，或是等到该轮稍后的任一时间声明动作，当你做完动作之后，你的先攻权数值就会变为你前面指定的新值。

有时你需要配合你的同伴或敌人的行动，延迟便相当有用。无论如何，你都不能利用延迟来中断他人的动作（准备动作才可以中断他人）。

举例来说，莉达和托达克两个人都想穿越食人魔守卫，攻击战蜥人牧师。莉达的先攻权数值是22，但是她延迟。她知道如果她就这样穿越食人魔，会引发借机攻击。到了先攻权数值14时，战蜥人牧师施展“灵能武器”攻击托达克。到了先攻权数值8时，食人魔准备好攻击任何冲过来的敌人。到了先攻权数值6时，托达克从食人魔旁边冲刺过去，食人魔先做一次攻击（因为他已经准备好了），然后再攻击第二次（这次是因为托达克冲进他的威胁区域而引发借机攻击）。托达克无视这些攻击，冲到牧师旁边做出一次攻击。然后，到了先攻权数值5的时候，莉达决定行动。莉达也从食人魔旁边冲刺过去，不过她并没有遭到借机攻击，因为食人魔此轮已经做过借机攻击了。此后，直到这场战斗结束前，莉达的先攻权数值都是5。

延迟的限制：你最多只能把先攻权数值降到-10再减去你的先攻权加值。如果轮到该先攻权数值时，你仍不愿行动，该回合就不能做任何动作。

多人延迟：如果有多个人物延迟，那么有最高先攻权加值的人物较有优势（如果先攻权加值一样，则为最高敏捷加值者）。如果多个人物想在同一个先攻权数值时行动，则以上述条件较高的人物先行动。如果多个人物都想在最后行动，则上述条件愈高的人物愈后行动。

举例来说，莉达和一个陌生的精灵在暗巷中遭遇，莉达的先攻权数值是17，比对方高。她不想做出任何动作表态，于是她延迟，打算在精灵之后行动。精灵的先攻权数值是12，但是他也延迟。于是先攻权数值开始下降，但是没有人愿意先动。最后，先攻权数值降到-17，这是莉达的极限（因为她有+7先攻权加值），但是精灵还是没有行动（显然他的先攻权加值比莉达高），莉达此时必须做出决定。于是莉达对精灵说：“你好”，并且交叉手指（祈福之意）。

准备（Ready）

采取准备动作可以让你在你这回合结束后，下回合开始前，进行某个动作。准备动作属于标准动作，所以你可以像平常一样移动，不会引发借机攻击（然而你准备的动作可能引发借机攻击）。

如何准备动作：法师米雅莉和她的伙伴正与地精战斗，在先攻权数值14时，米雅莉宣告说，只要任何一个地精接近到距她25英尺的地方，她就要对他施展“魅惑”。到了先攻权数值10时，战士托达克移动到米雅莉身旁，并且准备对进入威胁范围的任何敌人发动攻击。到了先攻权数值7时，地精全部冲锋过来。带头的地精冲到米雅莉前方25英尺时，米雅莉即对他施展“魅惑”，不过地精通过意志豁免检定，没有受到影响。接着，托达克挥动武器，打倒第一个冲向他的地精，而其他地精仍冲过来攻击他。在这一轮中，米雅莉和托达克都是在先攻权数值7的时候行动（而且是在地精的行动之前）。

准备一个动作：你作为准备的动作只能是部分动作。你必须声明想准备的部分动作是什么，以及进行该动作的条件，然后在你下回合之前，若发生了指定的条件，你便可马上做出准备好的部分动作。之后，在整场战斗中，你的先攻权数值会等于你发动准备动作时的先攻权数值，而且正好先于触发你做出该动作的人物。

准备动作对先攻权的影响：若你做出了准备好的动作，接下来你的先攻权数值会等于你发动准备动作时的先攻权数值。如果到你下一回合之前，你仍未做出准备好的动作，你便无法做出该动作（当然，你可以再次准备）。如果你是在下一轮你的回合之前做出准备好的动作，你的先攻权数值会提升到该时机的先攻权数值，而你在该轮中不能再进行正常的动作。

干扰施法者：你可以准备攻击施法者，并且以“如果他开始施法”当作条件。如果你成功伤害了施法者，或是用其他方法干扰了他，他很可能会失去正在施展的法术（这取决于他是否通过“专注”检定）。

准备施展反制法术：你可以针对施法者，准备对他施展反制法术（也是以“若他开始施法”当作触发条件）。在这种情况下，当对方开始施法时，你可以先以“辨识法术”技能识别他要施展的法术（DC=15+法术等级）。如果你成功，而且也能施展该法术的话（你必须会施展该法术，而且如果你需要准备法术的话，必须已准备好该法术），你便可以施展该法术的反制法术，对方的法术将因此失效。反制法术和原法术不必同属于神术或奥术，只要能反制即可。

你可以施展“解除魔法”当作反制法术（见第十一章该法术说明），但这种方法不保证一定成功。

准备武器对付冲刺：你可以准备某些穿刺类武器，以对付敌方的冲刺（见表7-4）。若你使用这些武器以此方法成功击中冲刺的敌人，会造成两倍的伤害。

回神（Refocus）

回神属于整轮动作，你在该轮不能移动。你可以选择不做任何动作，以便在该轮进行回神，也就是重新衡量周遭情势。下一轮开始，你的先攻权数值提升为20+先攻权调整值（包括敏捷调整值和“精通先攻”专长等）。

特殊攻击与伤害

本节将说明淤伤、徒手击打、擒抱、投炸武器泼溅（如强酸）、攻击物品（如：击破敌人盾牌或击坏门锁等）、驱散或斥喝不死生物等特殊攻击。

淤伤（Subdual Damage）

当你与他人赤手空拳搏斗或在强行军之后，可能会感到非常疲惫。这种疲劳或许不至于丧命，但却极有可能使你晕厥。这种不会致死的伤害就称为淤伤。若受到严重的淤伤，虽然不致于死亡，却可能陷入昏迷。不过淤伤复原的速度较一般伤害快。

淤伤如何作用：在酒店中，两个不知好歹的半兽人嘲笑矮人战士托达克的胡子，愤怒的托达克便与他们扭打起来。拳打脚踢之下，托达克受到4点淤伤。托达克的生命值为13点，区区4点淤伤对他来说算不了什么。托达克挥出一记重拳造成4点伤害，打得一个半兽人开始恍惚（因为他的生命值只有4点）。托达克下一拳将这个半兽人打昏（因为他受到的淤伤超过了当前生命值），但托达克自己又受到5点淤伤，现在他累积了9点淤伤。当托达克转身要痛打另一个半兽人时，对方掏出了匕首，刺中托达克，造成5点伤害（这是一般伤害，而非淤伤）。这一击使托达克的生命值降为8点。托达克现在累积的淤伤（9）高过他当前的生命值（8），所以他昏倒了。因为他还有8点生命值，所以还没死，只是陷入昏迷。肇事的半兽人趁城市守卫还没赶到，赶紧溜之大吉。

人类牧师乔森听见骚动，便过来瞧瞧。他连忙对昏迷的队友施展"治疗轻伤"，使托达克回复4点生命值。因此托达克的当前生命值是12点，而他所受的淤伤也同时由9点降为5点。现在托达克的生命值高过淤伤值，于是他睁开双眼，醒了过来。

如何造成淤伤：某些形式的攻击（如拳打脚踢或头击）可造成淤伤。其他事情也可能造成淤伤，例如：处在过热环境，或筋疲力竭等。当你受到淤伤时，要持续纪录淤伤程度，但千万不要将淤伤值与生命值混淆。因为淤伤不是"真的"伤害。当你的淤伤值等于当前生命值时，你便开始恍惚，而当淤伤值超过当前生命值时，你便陷入昏迷。至于究竟是因为淤伤过重，或是因为当前生命值下降才导致恍惚或昏迷都不要紧。

使用造成一般伤害的武器造成淤伤：你可以用近战武器（包括徒手击打）来造成淤伤，但是你的攻击检定受-4减值，因为你必须反转剑刃、攻击非致命部位，或拿捏劲道，才能避免造成一般伤害。

使用造成淤伤的武器造成一般伤害：你可以使用造成淤伤的武器（包括徒手击打）来造成一般伤害，但是你的攻击检定受-4减值，因为你必须针对对手身上的脆弱部位进行攻击。

恍惚与昏迷：当你所受的淤伤值与当前生命值相等，你便进入恍惚状态。因为淤伤严重，所以你每轮只能进行一个部分动作。只要你的生命值高过了淤伤值，便不再恍惚。

当你的淤伤值超过当前生命值，你便陷入昏迷。此时，你处于无助状态（见本章有关无助状态的说明）。

陷入昏迷之后，每分钟有10%的机会醒过来，但是醒来之后，你仍然处于恍惚状态，除非你的生命值高过淤伤值。没通过这检定只表示你没醒来，没有其他效果。

施法者陷入昏迷时，仍保有陷入昏迷之前的施法能力。

淤伤的复原：淤伤每小时复原的数量等于人物等级。例如，7级法师每小时能复原7点淤伤。使用法术或其他魔法力量回复生命值，也会一并复原相同数量的淤伤。

协助他人

你可以协助同伴攻击敌人，或为战斗中的同伴提供防御，这属于标准动作。此时，你必须做目标AC=10的攻击检定，如果成功，你同伴的攻击检定便可获得+2环境加值，或使同伴的AC获得+2环境加值（由你选择）。

你也可以协助同伴渡过其他难关，例如：帮他对抗"催眠术"或"睡眠术"（见第十一章法术说明）。

攻击物体

有些时候你得破坏一些东西，例如：打破雕像、击破对手的武器，或是将门劈开等。

击打物品

攻击物品比攻击生物容易多了，因为物品不会到处乱跑，但有些物品十分坚固。

如何击打物品：精灵米雅莉在密门后面发现一个锁住的宝箱，但游荡者莉达没办法打开，野蛮人库斯克自告奋勇要以"半兽人的方式"来打开这箱子。他举起巨斧奋力一劈，造成10点伤害。这个木制宝箱硬度为5，所以它受到的伤害为5。而这口箱子的箱身为1英寸厚的木板，因此具有10点生命值，现在它受了5点伤害，所以生命值剩5点。库斯克这一击在箱子上凿出一道裂痕，但仍未打开宝箱。库斯克的第二次攻击造成4点伤害，但这样的伤害低于箱子的硬度，因此这一击只是滑过去，没有破坏到箱子。库斯克接下来第三击造成12点伤害（箱子受到7点伤害），宝箱应声碎裂。然而冒险者们不知道库斯克的行为已惊动了附近的食人魔，现在这只食人魔正从走廊过来一探究竟。

物品的防御等级与攻击加值：以下因素会影响物品是否容易被击中。

非活化物体与固定物品：攻击无人使用的非活化物体或固定物品，不会引发借机攻击。非活化物体或固定物品的AC=10+敏捷修正（因为没有敏捷值，所以是-5）+体型调整值。固定物品很容易击中（如：吊在天花板的提灯）。如果你使用近战武器攻击，攻击检定有+4环境加值。如果采用整轮动作来攻击（如同对无助者致命一击），使用近战武器为必然命中，使用远程武器攻击，则可有+5攻击加值。然而物品不会受到重击。

活化物体：活化物体的AC计算方式视同生物（详见《怪物图鉴》）。

敌人的武器与盾牌：请见下文有关击破武器的说明。

人物穿戴或持有的其他物品：攻击人物身上穿戴或持有

的物品（如：邪恶术士手中的法杖），会引发借机攻击，而且较难打中。这些物品的AC=10+持有者的敏捷调整值（而非以物品本身的-5）+持有者带有的魔法偏斜加值。你的攻击检定没有特殊的加值。如果该物品是握在生物手中（或其他类似处），它的AC还可以再获得+5加值，因为持有者能迅速地移开物品。

对物品造成的伤害 物品能承受的伤害取决于材质和大小。

伤害免疫：非活化物品不会遭受重击。物品也不会受派伤。活化物体也不会遭受重击，因为它们属于构装生物。

远程武器伤害：以远程武器攻击物品时，物品只会受到一半伤害（除非是攻城器之类的武器）。计算伤害时先将武器的伤害减半，再与物品的硬度相较，看看是否对物品造成伤害。

能量攻击：物品受强酸、火或电击时，只受到一半伤害。计算伤害时，先将伤害减半，再与物品硬度相较。寒冷攻击造成的伤害只有四分之一。音爆攻击可以对物品造成完全伤害。

无效武器：DM可以判定什么样的武器无法对某种物品造成伤害，例如：以箭矢破门，或是以棍棒切绳索等，都是徒劳无功的。

特别有效伤害：DM可以判定什么样的攻击特别容易伤害某种物品，例如：放火烧布帘，或撕毁卷轴等。

表 8-11：物品大小与防御等级

大小（范例）	AC调整值
超巨型（谷仓的阔边）	-8
巨型（谷仓的窄边）	-4
超大型（重型马车）	-2
大型（大门）	-1
中型（木桶）	+0
小型（椅子）	+1
超小型（书本）	+2
微型（卷轴）	+4
超微型（小瓶装药水）	+8

硬度：所有物品都有一定的硬度，这数值表示它能够抵抗的伤害值。物品遭受攻击时，要先将伤害值减去硬度，若计算结果为正数，物品才真的受损，并从其生命值中扣除该正数（见表8-12、表8-13和表8-15）。

物品的生命值：物品的总生命值取决于材质与大小（见表8-12、表8-13和表8-15）。当物品的生命值降到0点，便彻底损毁。

大物品的总生命值必须分部位计算。例如，损毁重型马车的车轮，不会使整部重型马车彻底毁坏。

豁免检定：无魔法且不可持用的物品不需进行豁免检定，它们不会通过任何豁免检定，所以必然受法术所影响（如"解离术"）。人物持用的物品（包括：抓取、接触或穿戴），必须以该持用者的豁免检定值进行检定。

魔法物品都必须进行豁免检定。魔法物品的强韧、反射与意志检定都等于2+施法者等级的一半。持用中的魔法物品，可以持用者的豁免检定值进行检定，或以自身的豁免检定值进行检定，两者中以较高者为准（有关魔法物品的施法者等级，请见《地下城主指南》）。

击破武器

你可以在近战中使用挥砍或钝击武器来击破对手的武器或盾牌。用来击打的武器尺寸，不能小于目标物两个等级（小圆盾为小型、小型盾为中型、大型盾为大型、塔盾为超大型）。此动作会引发对方借机攻击，因为你的注意力从他身上转移到他的武器。接下来你和对手要进行对抗攻击掷骰，如果你胜出了，那么你就成功地击中对手的武器或盾牌，受到攻击的武器或盾牌必须计算伤害（伤害计算方式与击打物品相同）。

魔法武器与盾牌：如果你要击破对手的魔法武器或盾牌，你武器所附的强化加值需等于或大于目标物品的强化加值。武器或盾牌每获得1点强化加值，硬度与生命值也都各增加1点。所以你手上的盾牌若有+2加值，它的硬度与生命值也都必须加上2点。

表 8-12：材质硬度与生命值

材质	硬度	生命值
纸	0	2／每英寸厚
绳	0	2／每英寸厚
玻璃	1	1／每英寸厚
冰	0	3／每英寸厚
木头	5	10／每英寸厚
石头	8	15／每英寸厚
铁	10	30／每英寸厚
秘银	15	30／每英寸厚
精金	20	40／每英寸厚

猛力击坏物品

若你不想依正常步骤慢慢损坏物品，可以猛力一击将其打坏。此时，你必须进行力量检定确定是否成功，DC则取决于物品结构和材质。例如，破坏铁门上的劣质锁比打烂整扇铁门容易多了。

若物品的生命值不到一半，猛力击坏该物品的DC便再降2点。

冲撞（Bull Rush）

你可以用冲撞来取代攻击或冲刺。冲撞并不是要伤害对手，而是要将对手撞开。你只能冲撞体型比你小、跟你相同或是仅大一级的对象。

开始冲撞：首先，你必须由5英尺外的位置移进防御者所在的位置，这样移动会引发敌方借机攻击，可能包括你冲撞的目标。

接下来，你必须和防御者进行对抗力量检定。你的体型每大于中型一级便有+4加值，体型每小于中型一级则受-4减值。如果你是冲刺过来进行冲撞，可再获得+2冲刺加值。若防御者的脚超过两只，或有任何可以稳住身体的依靠，他可以获得+4稳定加值。

冲撞结果：若你成功撞开敌手，他会被撞退5英尺。若你要继续撞着他一起移动，你刚才的对抗力量检定胜过他几点，便可以多移动几英尺，然而不能移动超过你的最大移动距离。注意：若防御者被撞离他原本的位置，便会引发借机攻击，如果你跟他一起移动，也一样会引发借机攻击。但是你们两个在这样移动中不能对彼此进行借机攻击。在移动过程中，除了防御者之外，若有任何人对你做借机攻击，会有25%机会打到防守者身上；相同地，除了你之外，如果有任何人对防

表8-13：普通武器与盾牌的硬度与生命值

武器	范例	硬度	生命值
超小型刃器	匕首	10	1
小型刃器	短剑	10	2
中型刃器	长剑	10	5
大型刃器	巨剑	10	10
小型金属柄武器	轻型硬头锤	10	10
中型金属柄武器	重型硬头锤	10	25
小型带柄武器	手斧	5	2
中型带柄武器	战斧	5	5
大型带柄武器	巨斧	5	10
巨型棍棒	食人魔木棒	5	60
小圆盾	–	10	5
小木盾	–	5	10
大木盾	–	5	15
小钢盾	–	10	10
大钢盾	–	10	20
塔盾	–	5	20

表8-14：击坏物品难度

力量检定项目	难度等级
打破简单木门	13
打破普通木门	18
打破强化木门	23
挣脱绳索捆绑	23
拗弯铁条	24
打破上闩的门	25
挣脱铁链捆绑	26
打破铁门	28

表8-15：物品硬度与生命值

物品	硬度	生命值	击坏难度等级
绳（1英寸粗）	0	2	23
简单木门	5	10	13
矛	5	2	14
小木箱	5	1	17
普通木门	5	15	18
宝箱	5	15	23
强化木门	5	20	23
砌石墙（1英尺厚）	8	90	35
凿切石墙（3英尺厚）	8	540	50
铁链	10	5	26
镣铐	10	10	26
精制品镣铐	10	10	28
铁门（2英寸厚）	10	60	28

御者做借机攻击，也有25%机会打到你身上。所以若有其他人对你们任一人进行借机攻击，则还要掷骰判定打中了谁。

若你的对抗力量检定失败，则无法撞开对手，你必须依照冲撞的路线，退离他的位置5英尺远。若该位置已经被他人占据，你便倒在该处（见表8-8）。

卸除武器（Disarm）

卸除武器会引发防御者的借机攻击，之后，你与对方必须以各自的武器进行对抗攻击检定，若双方武器尺寸不同，较大的一方可获得+4加值。若防御者以双手持用武器，可另外获得+4加值。攻击者若通过检定，则成功卸除对方武器。若以徒手卸除武器，则夺下对方手中的武器；若非徒手卸除武器，则敌人的武器落在其脚边。若攻击者未通过检定，则对方可利用此机会立即进行反卸除武器（步骤同上）。

注意：若防御者穿戴带刺铁手套（见第七章），手套上的刺无法卸除。若将武器固定在带锁手套中，则对抗攻击检定可再获得+10加值。

擒抱（Grapple）

擒抱是赤手空拳与对手纠缠，这是高难度的动作。但若你只想压制对方，而不想杀了他，也只能展开擒抱。有些怪物会以血盆大口啮咬，有些则将对手压倒撕裂，这些都视同擒抱。

擒抱检定

擒抱时必须进行对抗擒抱检定，方法与近战攻击检定相同。

擒抱攻击加值=基本攻击加值+力量调整值+特殊体型调整值

特殊体型调整值：擒抱时需以下列特殊体型调整值，取代一般近战攻击时所用的体型调整值：超巨型+16、巨型+12、超大型+8、大型+4、中型+0、小型-4、超小型-8、微型-12、超微型-16。

尝试擒抱

尝试擒抱时必须先抓住对手，因为擒抱视同近战攻击，所以若你能够在一轮之内进行多次攻击，你也可以在一轮内进行多次擒抱（基本攻击加值也依顺序计算）。武僧可依每轮徒手攻击次数进行擒抱。

擒抱步骤如下：

借机攻击：尝试擒抱时会先引发对手向你进行借机攻击，若你受到此次借机攻击所伤，擒抱便告失败（某些怪物在开始擒抱或啮咬时不会引发借机攻击）。

抓住：接下来你要进行一次近战攻击检定，以抓住对方。若未通过检定，则擒抱失败。

定身：然后要进行对抗擒抱检定。通过检定便定住对手，并对其造成如同徒手击打的伤害。

若未通过检定，则擒抱失败。你无法将体型大过你两级或以上的对手定身（但你还是可以抓住他）。

移进：要擒抱就必须移近对方的位置。同样地，这将引发其他对你形成威胁的人向你进行借机攻击。

擒抱：现在你们已经在擒抱中了。

参与擒抱

若你的目标正与他人展开擒抱，你也可以对他进行擒抱，他无法对你进行借机攻击，而且你必然会抓住他。不过，你还是必须通过对抗擒抱检定，才能造成伤害，然后移进。

展开擒抱

当你展开擒抱时（不论是谁擒抱谁），你可以如一般攻击一样进行对抗擒抱检定。若检定通过，则可做出下列动作：

伤害对方：你以徒手击打对方（中型攻击者造成1d3伤害，小型攻击者造成1d2伤害）。若你想要造成一般伤害，擒抱检定会受-4减值。

例外：武僧徒手击打造成的是一般伤害，而且伤害力较其他人物更大。他们也可选择造成对手淤伤而非一般伤害，而且不会受-4减值（见本章有关淤伤的说明）。

压制：你可以定住对手一轮，对方无法活动（若你能进行

多次攻击，你可以利用接下来的攻击次数对敌人造成伤害。你无法在压制对手时使用武器伤害他，也无法同时对其他人进行伤害或压制）。若你被压制，压制者以外的人对你进行攻击时可获得 +4 加值（但你并非处于无助状态）。

破除压制：你可以破除敌方对你同伴的压制。

脱离：你可以脱离擒抱，尽可能跑远。但若有多人与你展开擒抱，你必须在擒抱检定上胜过所有对手才能成功脱离（对手也可以放弃定住你）。

如果你被压制

当你被对方压制，你一整轮都无法行动（但你并非处于无助状态）。你可以进行对抗擒抱检定，若通过检定，则成功脱离被压制状态，但你还是处于擒抱中。

擒抱时的其他动作

除了进行擒抱检定，在擒抱中你还可以做其他动作：

使用武器：你可以在擒抱中使用轻型武器（但被压制或压制他人时则不行）。擒抱中无法使用双武器战斗。

施法：你可以在擒抱中甚至在被压制时施法，但是该法术施法时间不能超过单动作，而且不能有姿势成分，当然你必须备好需要的材料或器材成分。擒抱中或被压制时，不能施展需要精细动作才能完成的法术（例如施展“防护邪恶”时，必须用银粉画出一个正圆）。施法时仍需通过“专注”检定（DC=20+ 法术等级），否则失去该法术。

挣脱：你可以进行“脱逃”检定（对抗对手的擒抱检定），来脱离擒抱或避免在擒抱中被对手压制，这属于标准动作。如果你脱离擒抱，此轮还可移动。

多人擒抱

参与擒抱者可以多人，但一轮内最多只能有四个人与同一对象展开擒抱。体型比你小一级的生物，视为半个人；体型比你大一级的生物，视为两个人，体型比你大两级或以上者，视为四个人。例如，若你的体型为中型，则一轮内与你展开擒抱者，最多可以是八个地精（小型），或四个矮人（中型），或两个食人魔（大型），或一个山丘巨人（超大型）。当然，四个地精（视为两人）与一个食人魔（视为两人），也可以与你展开擒抱。

其他敌人此时能对他们的同伴进行协助（见本章有关协助他人的说明）。

擒抱的结果

擒抱中你的攻击与防御能力都受到限制。

无威胁区域：在擒抱中你不能形成威胁。

无敏捷加值：当其他非擒抱中的敌人要攻击你时，你的 AC 失去敏捷加值（如果有的话）。但对抗与你展开擒抱的对手时，则可以计入。

投炸武器攻击
(Grenadelike Weapon Attack)

投炸武器就是会“泼溅”的武器，会影响弹着点附近的人物。

投炸武器包括扁瓶装的强酸与炽火胶。以投炸武器攻击时，需进行远程接触攻击检定，直接命中会造成直接伤害（投炸武器的伤害值见表 7-10）。



若未击中目标，则掷1d6决定弹着点离目标的距离，投掷时每超过一个射程单位，弹着点离目标再加 1 英尺。接着掷 1d8 看武器偏离的方向：1 是正前方、2 是右前方、3 是右方、4 是右后方、5 是后方、6 是左后方、7 是左方、8 是左前方。

一旦着地，投炸武器便泼溅开来，5 英尺范围内的生物都会受到泼溅伤害（见表 7-10）。

骑乘战斗（Mounted Combat）

骑在马背上战斗有一些优势，当然你必须要有一匹适合的马，也要具备适合的技能（见第五章有关“骑术”技能与“骑乘战斗”的说明）。

战斗用马：战马与矮种战马是最适合战斗的坐骑。轻型马、重型马与矮种马会在战斗中惊惶失措，如果你在战斗中要骑乘这些马，必须每轮进行“骑术”检定（DC=20）来控制马匹，这属于移动等效动作。若通过检定，你还可以再完成一个部分动作。若未通过检定，则你必须以整轮动作来控制马匹（直至下一轮才能再进行其他动作）。

你的坐骑在你控制时，依照你的先攻权数值进行移动。虽然你的移动速度照坐骑移动速度计算，但移动是属于坐骑本身的动作。

马（不包括矮种马）是长型的大型生物（见本章有关战斗中生物大小的说明），因此它在地图上占的面积比你所占的大。马在地图上占 5 英尺 x10 英尺的面积，而你只占 5 英尺 x5 英尺。为方便起见，你在地图上的位置视同位于马的后半部。

骑乘中战斗：若通过“骑术”检定（DC=5），你便能用膝盖来控制马匹行进方向，这样就能腾出双手来进行攻击或防御。

若你的坐骑移动超过5英尺，你只能进行部分近战攻击动作。基本上，你要等到坐骑将你带到敌人面前，才能进行攻击，所以你无法进行全力攻击。

当你骑在坐骑上，对站立在地面的中型或更小的人物攻击时，因为位置较高，你可以获得 +1 近战攻击加值。

Dungeons & Dragons

当你骑乘时进行冲刺，手持长枪攻击会造成对方两倍伤害。

当坐骑倍速移动时，你可以使用远程武器进行攻击，但攻击检定受到-4减值。你也可以在坐骑奔跑时（四倍速度移动）使用远程武器进行攻击，但受到-8减值。在这两个情形中，你是在坐骑移动到一半距离之后才进行攻击。你甚至能在坐骑移动中使用远程武器进行全力攻击，当然也能正常进行装填等移动等效动作（因为不是你自己在移动）。

骑乘中施法：你可以在坐骑以正常速度（坐骑本身的速度）移动之前或之后施法。若你在坐骑移动中施法，激烈的颠簸使你必须进行"专注"检定（DC==10+法术等级），若失败则失去法术。你若想要在坐骑奔跑时施法（坐骑的四倍速度），你可以在它移动到正常速度的两倍时施法，但这当然会使你的"专注"检定更困难（DC=15+法术等级）。

坐骑摔倒：若你的坐骑摔倒，你必须通过"骑术"检定(DC=15)。若未通过检定，则你受到1d6点伤害。

落马时：若你在坐骑上被击昏，你有50%的几率会继续留在上面（军用鞍座则为75%）。若自坐骑上摔下，你会受到1d6点伤害。若没有你控制，坐骑将自行离开战斗。

闯越（Overrun）

闯越可作为冲刺动作的一部份。你只能闯越比你体型大一级、与你体型相同，或比你小的对手。每个动作中你只能尝试闯越一次。

在冲刺移动时，你可以尝试闯越穿过你的对手（穿越他所在的位置）。

首先，你至少必须直线移动10英尺抵达防御者的位置（这当然会引发借机攻击）。

接着防御者就必须决定要避开你或阻挡你。若他选择避开，你便继续向前冲刺（你必须穿越对方原本所在位置）。若他要阻挡你，你就要对他进行绊摔攻击（见本章有关绊摔的说明）。若你成功绊摔对手，你便可继续向前冲锋。

若你失败而且遭到对手绊摔，你便倒在防御者的位置上（见表8-8）。若你失败，但未遭对手绊摔，你必须向后退5英尺，若该位置上有人，则你便倒在该地。

绊摔（Trip）

你可以尝试绊摔对手，这动作视同近战攻击。你只能绊摔比你体型大一级、与你体型相同，或比你小的对手。

进行绊摔攻击：视同进行近战接触攻击，若攻击成功，则进行力量检定以对抗对方的力量检定或敏捷检定（以调整值较高者为准）。人物体型每大过中型一级可获得+4加值，每小于中型一级则受-4减值。防御者若超过两只脚或有稳住身形的依靠，可再获得+4稳定加值。若你对抗成功，则你成功绊摔防御者。若你对抗检定失败，则防御者可以趁此机会立即以他的力量检定，对抗你的力量检定或敏捷检定，对你进行绊摔。

遭到绊摔（倒下）：被绊摔的人物会倒在地上（见表8-8）。从倒下站起属于移动等效动作。

绊摔骑乘中的对手：你可以对骑乘中的对手进行绊摔。防御者可以"骑术"技能检定代替力量或敏捷检定。若你成功绊摔对方，则可将他从坐骑上拉下来。

驱散与斥喝不死生物

善良牧师、圣武士，以及部分的中立牧师能够引导正能量，藉此驱散或毁灭不死生物。邪恶牧师与部分的中立牧师则引导负能量，藉此斥喝命令，或是鼓舞不死生物。

如何驱散

牧师乔森与同伴遇到一个尸妖率领着七具僵尸。乔森呼唤培罗的至善与威能，高举他的太阳圣徽，试图驱散这些不死生物。

首先，乔森必须进行驱散检定（1d20+魅力调整值），看看他此时能驱散多强大的不死生物。检定结果为9，所以他只能驱散生命骰数（HD）低于他等级的不死生物。乔森是3级牧师，所以他只能驱散HD为2（如：僵尸）或1（如：骷髅）的不死生物，但无法驱散HD更高的不死生物（如：尸妖）。他的等级也不到僵尸或尸妖的两倍，所以无法毁灭这些不死生物。

接下来他要进行驱散伤害检定（2d6+乔森的等级+魅力调整值），看看他能驱散HD总值为多少的不死生物。检定结果为11，足以驱散最接近他的五具僵尸（HD总值为10），剩下的两具僵尸与尸妖则未被驱散（乔森多出来



乔森向举他的培罗圣徽驱散一群食尸鬼

的那1点就浪费掉了，因为在场没有HD为1的不死生物）。

第二轮，乔森再度尝试驱散这些不死生物。这一次的驱散检定结果为21，足以驱散HD为6的不死生物，但他驱散伤害检定则只有7，因此他只能驱散HD总值为7的不死生物。他驱散了剩下的两具僵尸（HD总值为4），但剩下的3点无法驱散尸妖（HD为4）。

驱散检定（*Turning Check*）

驱散不死生物是牧师能行使的超自然能力。进行驱散不会引发借机攻击，但你必须以你的圣徽进行驱散。驱散视为攻击动作。

每日驱散次数：一名牧师每天能进行驱散的次数为3+魅力调整值。当然，若有“额外驱散”专长则可增加次数。

距离：进行驱散时，从最靠近你且可驱散的不死生物开始驱散起。你无法驱散60英尺外或对你而言全部掩蔽的不死生物。

驱散检定：首先，你必须进行驱散检定，看你能驱散多强大的不死生物。驱散检定也就是魅力检定（1d20+魅力调整值）。结果对照表8-16，你无法驱散超出表列等级的不死生物。

驱散伤害（Turning Damage）：若驱散检定结果显示可以驱散60英尺内的不死生物，则可进行驱散伤害检定（2d6+牧师等级+魅力调整值），所得结果等于能驱散的不死生物HD总值上限。若你的魅力值不够高，可能使得驱散伤害不足以驱散眼前的不死生物。例如，某个1级牧师的魅力值只是平均值，而他的驱散检定为19（按表可知为牧师等级+3，也就是4HD的不死生物），因此他应该能驱散一个尸妖。然而他的驱散伤害检定却只有3，所以他还是无法驱散尸妖。

正受到驱散影响的不死生物，不需重复驱散。

驱散效果与持续时间：被驱散的不死生物会尽其所能地尽快逃离你，它们将持续逃跑10轮（1分钟）。若它们无法逃跑，便会畏缩（对它们进行任何攻击检定都有+2加值）。当你逼近它们身旁10英尺时，它们会克服驱散效果，并照常行动（你可以站在10英尺处，只要不逼近它们，就不会破坏驱散效果）。你可以对它们进行远程攻击（从10英尺外），其他人此时也可用任何方式攻击它们而不破坏驱散效果。

毁灭不死生物：若你的等级是不死生物的两倍（或以上），你驱散时便可直接毁灭他们。

表8-16：驱散不死生物

驱散检定结果	受影响不死生物的最高等级（最高HD）
0或以下	牧师等级 -4
1-3	牧师等级 -3
4-6	牧师等级 -2
7-9	牧师等级 -1
10-12	牧师等级
13-15	牧师等级 +1
16-18	牧师等级 +2
19-21	牧师等级 +3
22+	牧师等级 +4

邪恶牧师与不死生物

邪恶牧师引导负能量以斥喝或命令不死生物，而非引导正能量来驱散或毁灭它们，但检定的步骤与驱散相同。

斥喝：遭斥喝的不死生物会畏缩（对它们进行任何攻击检定都有+2加值），此效果持续10轮。

命令：邪恶牧师可用心灵命令不死生物，对不死生物下命令属于标准动作。牧师无法同时命令HD总值高过自身等级的不死生物群。他可以为了下新的命令或命令新的不死生物，自愿解除旧命令，或放弃接受旧命令的不死生物。

解除驱散：邪恶牧师可引导负能量以解除善良牧师的驱散效果。邪恶牧师必须先如进行斥喝检定般进行驱散检定。若检定结果与进行驱散的善良牧师所做的驱散检定相同，甚至更高，则该不死生物便不会被驱散。邪恶牧师此时亦可进行驱散伤害检定来确定他能影响多少不死生物（如同斥喝时一样）。

鼓舞不死生物：邪恶牧师还能鼓舞不死生物以对抗驱散。他必须先如进行斥喝检定般进行驱散检定，不同的是，表8-16上的HD成为该不死生物遭到驱散时的时效HD（如果结果比原本的HD高）。鼓舞不死生物的效果可持续10轮。

中立牧师与不死生物

中立牧师（既非善良亦非邪恶阵营）可以选择拥有驱散不死生物的能力，或斥喝不死生物的能力，但不能两个都选。当你创造一名中立牧师时，你必须选择其中一种能力，此后不能改变。有些神祇会限制他们的中立牧师对不死生物造成的效果。

即便牧师本身是中立阵营，但引导正能量仍属善良举动，引导负能量则是邪恶举动。

圣武士与不死生物

圣武士能驱散不死生物，其能力视同于比自身等级低两级的牧师。换言之，圣武士在到达3级时，才能驱散不死生物，此时他的驱散能力视同于1级牧师。

能量的其他用法

除了影响不死生物外，正能量或负能量还有其他作用。例如有某座圣殿的魔法门，可能会欢迎能够驱散3 HD不死生物的善良牧师进入，却让检定结果相同的邪恶牧师吃闭门羹。

徒手攻击

以拳击、脚踢或头击等方式来攻击，视同以武器攻击，除了以下事项：

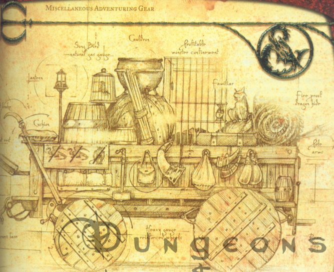
借机攻击：若你以徒手向持有武器的人物进行攻击时，会引发他进行借机攻击，此借机攻击先于你的徒手攻击。但徒手攻击不会引发其他敌人进行借机攻击，也不会引发未持有武器的对手对你进行借机攻击。

“武装”徒手攻击：有些人物或生物在徒手时仍视为是武装攻击，例如：武僧、习有“精通徒手击打”专长者（见第五章专长说明）、施展接触类攻击法术的施法者，或以爪、牙等天生武器进行攻击的生物，都视为是武装攻击，无论是防御或攻击时都一样。因此武僧徒手攻击持有武器的敌人时，不会引发借机攻击，但你若徒手攻击武僧，会引发他对你借机攻击。

徒手击打伤害：中型人物徒手击打可造成1d3点伤害（再加上你的力量调整值），小型人物徒手击打造成1d2点伤害。这些伤害都是淤伤。徒手击打视为使用轻型武器攻击（这是为了计算双武器攻击减值或其他类似状况）。

造成一般伤害：你可以在进行攻击检定前，声明使用徒手击打造成一般伤害，但你攻击检定有-4减值，因为你必须针对脆弱部位攻击。

Dungeons & Dragons



DUNGEONS & DRAGONS

乔森、莉达、米雅莉和托达克按照在某荒废神殿发现的旧地图，进入山区冒险。他们骑马到野外寻找地图上标记的洞窟，并深入黝黑深邃的密室。一路上，他们不但遇到许多奇怪而危险的生物，也得到许多宝石、金币和魔法物品。之后，他们觉得继续深入过于危险，需要回去整补资源，所以便携带着沉重的宝物，骑马返家。接着，他们开始分配宝物，乔森与托达克还为了一面魔法盾牌互相商讨。这些冒险者都从探险中学到许多事，每个挑战都使他们更强壮而团结。

本章将说明有关负重能力、长途移动、探索、宝藏以及经验值的规则。

负重能力

人物穿着的防具和携带的物品重量可能会阻碍其行动。负重分为两种：防具负重与重量负重。

防具负重：防具（见表7-5）会影响人物AC的最大敏捷加值、防具检定减值、一般移动速度和奔跑速度（表7-5中只有盔甲会影响速度）。除非人物过于瘦弱或携带过多物品，否则你只要计算防具对人物速度的影响，其他携带物品（如：武器、绳索等）都不会影响速度。

然而，若人物过于瘦弱或携带过多物品，你就必须计算重量负重。尤其是当你想要携带较重的物品时（如：宝箱等）。

重量负重：若你想要知道所带物品的总重量是否会减缓速度（包括防具），可将防具、武器和所有物品的重量合计，然后参照表9-1，根据人物的力量，看你目前的负重是属于轻度负荷、中度负荷或是重度负荷。就像防具一样，携带物品的总重量会限制你AC的最大敏捷加值、检定减值（类似防具检定减值）、一般移动速度和奔跑速度系数，请见表9-2所示。如果人物某项能力会因为穿着中型盔甲或重型盔甲而受限，则在中度负荷或重度负荷时，也分别会有同样限制。人物在轻度负荷时行动不会受阻碍。

如果你穿着防具，则分别计算防具负重和重量负重，以两者中较差的为准，不需重复累计。

例如，矮人托达克穿着鳞甲，如表7-5所示，这使他AC的最大敏捷加值降至+3、防具检定减值为-4、速度降至15英尺。他负重的总重量包括防具在内是71又1/2磅。以力量15而言，他的最大负重是200磅、重度负荷是134磅以上、中度负荷是67磅以上。因此他现在是中度负荷，查阅表9-2发现重量负重的减值比

穿着鳞甲的防具负重要好，因此托达克只需受到防具负重的减值，不需再累计重量负重的减值。

米雅莉力量值10，带了28磅的物品，她的轻度负荷最大值是33磅，因此她是轻度负荷（没有减值）。现在她找到500金币（重量10磅），加到她的物品总重量上，使她成为中度负荷。因此，她的速度从30英尺减至20英尺，她的检定减值为-3，AC的最大敏捷加值为+3（这刚好等于她AC原有的敏捷加值，所以也还好）。

之后，米雅莉在一场战斗中被打昏，托达克想要将她带出地下城。她的体重104磅、物品28磅（加上金币是38磅），因此托达克无法完全背负她和她的物品，这超过托达克的最大负重（200磅）。于是乔森带着米雅莉的物品（包括金币），托达克则将米雅莉背在肩上。托达克此时的负重是175又1/2磅，属于重度负荷。他AC的最大敏捷加值降至+1、检定减值从-4（鳞甲的防具检定减值）降为-6（重度负荷的检定减值）、奔跑速度系数从×4改为×3。

举重和拖行：人物可以把重量相当于最大负重的东西举过头顶，也可以把重量两倍于最大负重的物品抬离地面，但只能勉强移动。在这种状态下，人物会丧失AC的敏捷加值，且每轮只能移动5英尺（视为整轮动作）。

人物在一般情况下可以推动或拖行五倍于最大负重的物品。若在比较好的状况下（如：平滑的地面或拖行光滑的物

表9-1：负重能力

力量值	轻度负荷	中度负荷	重度负荷
1	3磅以下	4-6磅	7-10磅
2	6磅以下	7-13磅	14-20磅
3	10磅以下	11-20磅	21-30磅
4	13磅以下	14-26磅	27-40磅
5	16磅以下	17-33磅	34-50磅
6	20磅以下	21-40磅	41-60磅
7	23磅以下	24-46磅	47-70磅
8	26磅以下	27-53磅	54-80磅
9	30磅以下	31-60磅	61-90磅
10	33磅以下	34-66磅	67-100磅
11	38磅以下	39-76磅	77-115磅
12	43磅以下	44-86磅	87-130磅
13	50磅以下	51-100磅	101-150磅
14	58磅以下	59-116磅	117-175磅
15	66磅以下	67-133磅	134-200磅
16	76磅以下	77-153磅	154-230磅
17	86磅以下	87-173磅	174-260磅
18	100磅以下	101-200磅	201-300磅
19	116磅以下	117-233磅	234-350磅
20	133磅以下	134-266磅	267-400磅
21	153磅以下	154-306磅	307-460磅
22	173磅以下	174-346磅	347-520磅
23	200磅以下	201-400磅	401-600磅
24	233磅以下	234-466磅	467-700磅
25	266磅以下	267-533磅	534-800磅
26	306磅以下	307-613磅	614-920磅
27	346磅以下	347-693磅	694-1040磅
28	400磅以下	401-800磅	801-1200磅
29	466磅以下	467-933磅	934-1400磅
+10	×4	×4	×4

表9-2：负重影响

负重情况	最大敏捷加值	检定减值	速度 (30英尺)	速度 (20英尺)	奔跑
中度负荷	+3	-3	20英尺	15英尺	×4
重度负荷	+1	-6	20英尺	15英尺	×3

品时），重量可以再加倍。如果状况较差（如：碎石地面或推动粗糙的物品时），重量至少减半。

体型较大或较小的生物：表9-1是以中型生物为基准，体型较大的生物依体型的不同可以携带更多倍的重量，倍数如下：大型（×2）、超大型（×4）、巨型（×8）和超巨型（×16）。体型较小的生物则依体型不同所能携带的重量较少：小型（3/4）、超小型（1/2）、微型（1/4）和超微型（1/8）。所以，就算某个人类经过魔法加强而拥有相当于巨人的力量值，若想抬起一匹马或一块大石头，仍然比巨人困难。

例如，精灵米雅莉力量值10，她能够携带100磅的物品，而半身人莉达虽然也是力量值10，却只能携带75磅的物品。

超乎寻常的力量：对于力量值超过29的生物，用以下方式决定负重能力。从表上力量值20到29中，根据该生物力量值的个位数找到对应的负重数值。如果该生物的力量值介于30至39，将该数值乘以4；如果该生物的力量值介于40至49，将该数值乘以乘以16；如果该生物的力量值介于50至59，将该数值乘以64，以此类推。例如，云巨人的力量值35，它的负重能力是力量值25的4倍，也就是3200磅。因为云巨人属于巨型生物，所以还要再乘以8，总共是25600磅。

移动

人物经常需要从一个地方去另一个地方。假设你要到一座邪恶的塔楼，可以选择沿着道路走、雇船沿河走，或骑马穿越原野。也能够爬到树上观看周遭环境，攀爬山脉或涉过溪流。

DM控制整个跑团的节奏，因此他可以决定哪些时候需要仔细考虑队伍如何移动。在非正式场景中，通常不需要考虑移动的速度。如果你来到一座新城市，想四处闲逛了解一下这个地方，通常不需要精确计算到底花了多少轮或多少分钟闲逛。

游戏中的移动规则有三种：

· 战术移动：战斗时使用，以“轮”为单位时间，“英尺”为长度单位。

· 区域移动：探索区域时使用，以每分钟几英尺计算。

· 陆上移动：长距离移动时，以每小时或每天几英里计算。

移动方式：不论是哪种移动规则，一般可以分为行走、急行或奔跑。

行走：无负重拖累的人类每小时约可行走3英里。

急行：无负重拖累的人类每小时约可急行6英里。倍速移动动作就是急行。

奔跑（×3）：对于穿重型盔甲的人物而言，奔跑就是以一般速度的三倍速移动。穿着全身铠甲的人类，每小时约可跑6英里。

Dungeons & Dragons

奔跑（×4）：对于轻度负荷、中度负荷或未着盔甲的人而言，奔跑就是以一般速度的四倍速移动。无负重拖累的人类每小时约可跑12英里，若穿着链甲则约每小时8英里。

受阻移动（Hampered Movement）：障碍物、地面状况不佳或视线不良都会减缓移动的速度。DM可以决定所处的状况（见表9-4）。当移动遇到阻碍时，把标准移动距离乘上移动减值（这是以分数表示）就是可移动的距离。例如，人物原本在倍速移动（急行）时可以移动40英尺，在穿越矮树丛时只能移动30英尺。

如果多种状况同时发生，则把一般状况的移动速度乘上所有的移动减值。例如，人物本来在倍速移动（急行）时可以移动60英尺，但在浓雾中穿越矮树丛时，只能移动15英尺（原来的1/4）。

表9-3：移动距离

	速度			
	15英尺	20英尺	30英尺	40英尺
1轮（战术移动）				
行走	15英尺	20英尺	30英尺	40英尺
急行	30英尺	40英尺	60英尺	80英尺
奔跑（×3）	45英尺	60英尺	90英尺	120英尺
奔跑（×4）	60英尺	80英尺	120英尺	160英尺
1分钟（区域移动）				
行走	150英尺	200英尺	300英尺	400英尺
急行	300英尺	400英尺	600英尺	800英尺
奔跑（×3）	450英尺	600英尺	900英尺	1200英尺
奔跑（×4）	600英尺	800英尺	1200英尺	1600英尺
1小时（陆上移动）				
行走	1 1/2英里	2英里	3英里	4英里
急行	3英里	4英里	6英里	8英里
奔跑	—	—	—	—
1天（陆上移动）				
行走	12英里	16英里	24英里	32英里
急行	—	—	—	—
奔跑	—	—	—	—

表9-4：受阻移动

状况	范例	移动减值
障碍物		
普通	矮树丛	×3/4
严重	茂密的矮树丛	×1/2
地面		
差	陡坡或泥泞	×1/2
很差	严重积雪	×1/4
视线不良	黑暗或雾中	×1/2

战术移动

战斗时请使用第八章所列出的战术速度。一般来说，人物在战斗中的移动不是行走，而是急行或奔跑。如果人物在移动时进行一些动作（如：施法或攻击），视为是以半轮时间急行、半轮时间做事。

区域移动

人物探索某个特定区域时，以分钟为单位计算速度。

行走：在特定范围的区域内行走，没有任何限制。

急行：在特定范围的区域内急行，没有任何限制。但若急行超过1小时，请见下文有关大陆移动的说明。

奔跑：人物体质值若达9，可以跑1分钟没有任何限制。一般奔跑1到2分钟需休息1分钟（见第八章有关奔跑的说明）。

陆上移动

穿越原野、横越海洋等长距离移动时使用陆上移动规则。陆上移动以每小时或每天为单位，所谓一天是指使用8小时作移动。使用划桨船时，一天是指划行10小时。搭乘以风力航行的船只时，一天是指航行24小时。

行走：每天可以行走8小时，没有任何限制。超过8小时则可能会累倒（见下文有关强行军的说明）。

急行：你可以急行1小时，没有任何限制。但若在两次睡眠之间急行超过1小时，第二小时会受到1点淤伤，而且每多一小时会再受到相当于前一小时的两倍伤害。

奔跑：你不能长时间连续奔跑。有规律地跑跑停停其实就是急行。

地形：地形会影响你当天或该小时所能移动的距离（见表9-5）。在大道上旅行是最快的，其次是便道（或小径），最慢的是荒野。所谓大道是指又直又宽，由人工铺出的路。所谓的便道是指泥土路。小径跟便道差不多，但只能允许队伍用一列纵队前进，而且使用车辆没有任何帮助。所谓荒野则是指没有路的原野。

强行军：一般旅行时，一天可以走8小时，其他时间则用在扎营、拔营、休息及吃饭。但如果要强行军，一天可以移动超过8小时。超过8小时后，每小时需做一次体质检定（DC=10，每超过一小时再加1）。如果检定失败，会受到1d6点淤伤。除非你停下来，并至少休息4小时，否则不能回复此淤伤。如果太勉强自己，有可能在累垮甚至昏迷。

表9-5：地形与大陆移动

地形	大道	便道	荒野
平原	×1	×1	×1
矮树丛	×1	×1	×3/4
森林	×1	×1	×1/2
热带丛林	×1	×3/4	×1/4
沼泽	×1	×3/4	×1/2
丘陵	×1	×3/4	×1/2
山地	×3/4	×1/2	×1/4
沙漠	×1	—	×1/2

表9-6：坐骑与交通工具

坐骑／交通工具	每小时	每天
坐骑(负重)		
轻型马／轻型战马	6英里	48英里
轻型马（151-450磅）	4英里	32英里
轻型战马（234-690磅）	4英里	32英里
重型马	5英里	40英里
重型马（201-600磅）	3 1/2英里	28英里
重型战马	4英里	32英里
重型战马（301-900磅）	3英里	24英里
矮种马／矮种战马	4英里	32英里
矮种马（76-225磅）	3英里	24英里
矮种战马（101-300磅）	3英里	24英里
驴或骡	3英里	24英里
骡（231-690磅）	2英里	16英里
轻型或重型马车	2英里	16英里

坐骑／交通工具	每小时	每天
船		
木筏／驳船（撑篙／拖曳）*	1/2 英里	5 英里
平底货船（划桨）*	1 英里	10 英里
划艇	1 1/2 英里	15 英里
帆船（扬帆）	2 英里	48 英里
战船（扬帆并划桨）	2 1/2 英里	60 英里
长船（扬帆并划桨）	3 英里	72 英里
三桅帆船（扬帆并划桨）	4 英里	96 英里

* 木筏、驳船和平底货船是用在河上或湖中。如果顺流而下，把水的流速（通常 3 英里／小时）加到船速上。而除了划船的 10 小时之外，如果有人掌舵，则船就能再额外顺流漂行 14 小时，也就是每天多 42 英里的航行距离。这几种船不能沿任何河流逆流划行而上，但可以借助沿岸的动物拖曳而上。

骑乘移动：载人的马可以急行，但它受到的是一般伤害，而不是淤伤。它也可以强行军，但它的体质检定必然失败，而且也是受到一般伤害。

水路移动：参阅表 9-6。

探索

冒险者很可能会进入黑暗的洞穴、被诅咒的废墟、墓穴和其他危险区域。行前小心准备，总是有些帮助。

准备冒险

一般冒险时需要的装备包括：箭、食物、水、火把、睡袋等物品，绳索、铁链、铁橇等工具也常用得到，而远程武器可以使战斗较顺利一些。陆上旅行会需要马，骡和驴则可以跟进地下城或废墟探险。

视力与光源

当你进入黑暗危险的区域时，必须想办法看清四周环境。矮人和半兽人有黑暗视觉能力，其他种族都需要光源。你可以使用火把、提灯或法术制造光源，见表 9-7 的说明。

精灵、侏儒和半精灵有昏暗视觉能力，可以看到半径比表 9-7 所列距离远一倍的距离。拥有黑暗视觉能力者（矮人和半兽人），无论是在黑暗或光亮区域都可以看到 60 英尺远。

表 9-7：光源

物品	照明距离	持续时间
蜡烛	5 英尺	1 小时
普通油灯	15 英尺	6 小时／品脱
牛眼提灯	60 英尺锥状 *	6 小时／品脱
附盖提灯	30 英尺	6 小时／品脱
照明杖	30 英尺	6 小时
火把	20 英尺	1 小时
法术	照明距离	持续时间
不灭明焰	20 英尺	永久
舞光术（火把）	20 英尺	1 分钟
昼明术	60 英尺	30 分钟
光亮术	20 英尺	10 分钟

* 锥状的大小是长 60 英尺、宽 20 英尺。

行进顺序

许多时候，队伍中的人物必须决定行进顺序。所谓行进顺序是指队员在移动时的相对位置（谁在谁的前面，谁在谁的旁边等）。如果你使用小模型，便可以将队型摆设出来。当进入不同区域、有人受伤或发生其它情况时，通常会改变行进顺序。

一般比较强壮的野蛮人、战士或圣武士通常会走在前面。法师、术士和吟游诗人会走在避免直接攻击的位置，通常是队伍的中间或后段。牧师或德鲁伊可以成为好的后卫，因为他们还算强壮，而且把医疗者放到前线太危险。游荡者，巡林客和武僧是很好的密探，但人少也常离队伍太远，以防不测。

队伍成员如果靠得很近，可以互相保护，但却容易同时被法术所伤，所以有时可以拉开一点距离。

经验值与等级

经验值（XP）是用来衡量人物学会的事物，以及自我成长的程度。XP 通常来自杀敌，DM 会在每次冒险结束后，依据人物所完成的事物来分配XP。人物在每次冒险中累积XP，赚到足够的 XP，就可以升级（见表 3-2）。

> **玩家技巧**
>
> 一些技巧可以使你的游戏旅程更加顺畅。
>
> 制图：持续绘制探索地点的地图，这能让大家记得曾经到过哪里，以及哪里还未探索。玩家可以轮流担任这份工作，但通常同一段剧情最好由同一人员责绘图。在地下城中，地图非常重要，如果里面有很多通道、门和房间，必定需要地图才能顺利通过。
>
> 绘制地图时，可以拿一张白纸（最好是方格纸），画下 DM 描述的平面图。例如，当来到一个新的空房间时，DM 可能会说：“这是一个 25 英尺宽、30 英尺深的房间，入口位于房间西墙的正中央，你可以看到其他两扇门，其中一扇是位于北墙靠近东墙的角落，而另一扇门则位于东墙正中央往南 5 英尺的地方。”或者，为了让你更容易绘图，DM 可能会以这种方式来解释：“从入口的北端开始，墙壁往北延伸 2 格，再往东延伸 6 格，然后往南延伸 5 格，回头往西 6 格，然后往北回到门边。而在北墙的第 6 格及东墙的第 4 格各有一扇门。”
>
> 队伍笔记：队伍遇见的 NPC 名字、获得的宝物、发掘的秘密等都值得记录下来。通常 DM 会因为剧情需要而持续记录这些信息，虽然如此，你的纪录对于队伍仍很有帮助——至少可以避免再去问 DM：“上星期我们在树林里遇到的老人叫什么名字？”你也可以利用这些信息，发现事件之间的关联——也许你在查阅笔记时，可以发现那个老人手臂上的胎记（这是你上次的记录）与传说中失踪多年的王储出生时的胎记相同（这是你刚刚才知道的事）。
>
> 人物笔记：你应该持续在纸上更新记录人物的各项资料，包括：生命值、法术等数据。有时你需要将某些信息直接写到人物表上，但你可以暂时记在其他纸上，最后再纪录结果。毕竟如果你不断在人物表上擦擦涂涂，很可能把人物表弄得一团糟。

升级：当你的总经验值达到升级所需的最低经验值（见表 3-2），就可提升 1 级。例如，当 1 级的托达克 XP 达到 1000 点，就可以升到 2 级。如果他的 XP 累积到 3000 点，就可升到 3 级。

人物一次只能升一个等级，如果某个人物因某种原因得到了足以提升多个等级的XP时，他还是只能提升一个等级，并且得到差 1 点就足以升下一级的经验值。例如，如果托达克有 5000 点 XP（差 1000 点就升到 4 级），而他这次本来可以得到 6000 点 XP（如果他的 XP 达到 10000 点，就可以升到 5 级），他还是只能升到 4 级，而总经验值成为 9999 点。

训练与练习：人物透过冒险来训练自己和练习技能。如

果某个人物因故在一段时间内不能接受训练或练习，DM 可以减少他获得的经验值，甚至减少他的经验值。

人物升级

请依照第三章的说明进行升级。当你升级时，会有以下的改变：

1、选择职业：大部份的人只有一种职业，此时即依照该职业规则升级。如果你拥有多种职业，或你想要选择一个新职业，则可选择某个职业升级，其他职业则停在原等级（请见第三章兼职的说明）。

2、基本攻击加值：战士，野蛮人，巡林客或圣武士的基本攻击加值每等级加1。其他职业的基本攻击加值增加得较慢。请将改变过的基本攻击加值记录在人物表上。

3、基本豁免加值：如同基本攻击加值一样，人物升级时所增加的基本豁免加值各不相同。请参阅第三章各职业说明和表格。

4、技能点数：升级时可以得到一些技能点数，用以提升技能级数。对于本职技能，每1点技能点数可以提升1个技能级数，本职技能的最大技能级数等于职业等级加3。对于跨职技能，每1点技能点数只能提升半个技能级数，跨职技能的最大技能级数等于本职技能级数上限的一半（小数点之后保留）。请参阅表3-2。

人物的智力调整值会影响他每等级所能获得的技能点数（见表1-1）。这是因为聪明的人学习技能的速度较快，请以人物的升级前的智力为基准。如果他升级前暂时受到“弱智术”影响，并不会影响他应得的技能点数。同样的，暂时穿上智力头带也不会得到更多技能点数。如果升级前，人物智力受到稳定持久的改变（或非常接近稳定），才会影响升级时能得到的技能点数。

5、属性值：当人物升到4级、8级、12级、16级和20级时，可以增加1点属性值（属性值可以超过18）。对兼职人物而言，这里指的是总和的人物等级，不是单一职业等级。

如果人物的体质调整值增加（见表1-1），则总生命值会跟着提升，而且可溯及既往。例如，如果你在升4级时将体质值从11加到12，在掷升级生命值前，先将总生命值增加3点（也就是回溯前三个等级）。

6、生命值：掷一次生命骰，加上人物的体质调整值，再把此数值加到总生命值。如果经过体质调整值计算之后，使人物升级可获得的生命值降到0或更低，他还是可以得到1点总生命值。

7、专长：当人物升到3级、6级、9级、12级、15级、18级时，可以选择一个新的专长（见表5-1）。对兼职人物而言，这里指的是总和的人物等级，不是单一职业等级。

8、法术：施法者升级时可以施展更多法术。每个施法职业都有专门的“每日法术数量”表，这表示该人物在特定等级时每日能施展的法术数量。请见第三章有关各职业的说明。

9、职业特性：参见第三章的各职业升级表，看是否得到新的能力。许多职业在升级时，会得到特殊攻击或特别的能力。



莉达检视宝箱里的宝藏

宝藏

人物在冒险时，通常可以得到各种金银财宝，他们可能发掘出上古宝藏、也可能因击败恶棍而取得其财宝，或是领取雇主付的佣金。

分配战利品：一般队伍会将财宝平分给参与冒险的人。虽然也许有些人的等级比其他人高，或有人在某次的冒险中做得比别人多，但最简单、快速且最适当的方法还是平分宝藏。

特殊物品：宝石可以换成金币平分给所有队员，但有些宝物大家可能不想变卖，分配时可以将该物品以购入的半价计算（也就是售出价格）。例如，乔森、莉达、米雅莉和托达克平分5000金币外加一个+1大钢盾，这个魔法盾牌的售出价格为500金币，所以这些宝藏总值5500金币。平分之后，其中三个人可以分到1375金币，第四个人（可能是托达克或乔森）可以拿到魔法盾牌（价值500金币）和875金币。

如果有多个人想要同一样物品，他们可以竞价决定谁买到该物品。例如，在上例中，若乔森跟托达克都想要那面盾牌，他们可以互相竞价，若托达克最后以800金币赢得竞价，那么所有宝藏便等于值5800金币。平分之后，米雅莉、乔森和莉达各得1450金币，而托达克拿到盾牌（价值800金币）和650金币。

竞价时，必须付得出喊出的价钱。例如，在上例中，如果托达克本来身无一文，那么他最高只能出价1250金币。此时，他可得到这个盾牌，其他人则平分5000金币。

如果没有人愿意拿某样特殊宝物，可以把它卖掉（若找得到买主，可以购买价格的半价出售，见《地下城主指南》），然后平分金币。

花费：冒险时必然需要一些团队开销。基本作法是以冒险中发现的宝藏来支付这些费用，然后再分配剩余的宝物。

队伍基金：队伍也可以设立一笔公用基金，以便购买对整个队伍有用的物品，如：医疗药水或圣水等。

累积财富：当你和朋友分完宝藏后，即可更新你的人物表。你可以拿这笔钱购买自己的武器和装备。



金币（实物大小）

其他奖赏

人物可能获得其他报酬，这由人物的行为以及DM跑团风格而定。

名声

名誉和声望不能存在银行里，却是很多人追求的目标。追求名声的人多半穿着独特的衣服或盔甲，常款待吟游诗人，甚至使用具有个人风格的玺戒、罩袍、旗帜或其他象征物品。

追随者

当一般人听到英雄的事迹时，他们可能愿意成为追随者，提供帮助。追随者可能是见习生、仰慕者、部属、学生或助手。

如果人物坚持某些理想，也可能因此得到一些追随者支持。

领地

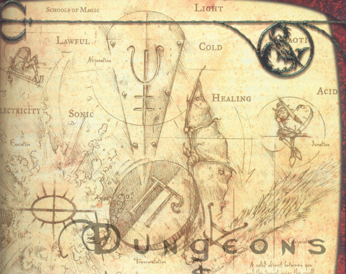
人物或队伍可透过武力或赐予而获得领地。领地的收益由类型而定（如：耕地可获得农作税收）。领地也可用来建立个人或队伍的根据地，例如：教堂，修道院，法师学院等。

通常只有贵族或皇室才能合法拥有一片适于居住的领地，所以获得领地赏赐的人往往也同时被赐予一个头衔。如果是以武力夺得恶人的城堡，通常只能暂时得到拥有权，合法拥有者（假设不是那个被打败的坏蛋）仍能领回属于他们的地产。

头衔与勋章

主教、贵族或皇室通常会奖赏有功的英雄，通常包括：金币、领地，荣誉勋章、玺戒、冠冕和其他特殊物品。

第十章 魔法



米雅莉已经是学成的法师，准备和同伴进行危险的冒险，现在她正坐着，面前摊着法术书。她逐页挑选可能用得到的法术，默想着书上的字句。书上都是她亲手抄写的神秘符号，别人可能完全看不懂，但是这些符号却能释放她心中的能量。每个法术只剩下最后的步骤即可完成施放，她只要专注心神，就可以将这些准备好的法术施展出来。合上法术书之后，她只要说出某个魔法字句或摆出姿势，就可能获得陌生人的友谊、让自己消失、丢出火球或将敌人变成青蛙。

法术分为两大类：奥术（Arcane spells）和神术（Divine spells）。法师、术士和吟游诗人施展奥术；牧师、德鲁伊、老练的圣武士和巡林客施展神术。不同职业的人物使用不同方式学习和准备法术，但施展的方式都很类似。

神术和奥术又分为八个魔法学派，每个学派各自以不同的方式展现法术效果。本章将说明这八个学派的差别，并大致叙述法术说明的格式及法术作用的细节，其中包括多重魔法合成的效果，以及几种特殊魔法能力的差异。

施法

可以施法的职业包括：吟游诗人、牧师、德鲁伊、老练的圣武士、老练的巡林客、术士和法师。不管是奥术或神术，也不论是事先准备或临时选择，施展法术的方式都是一样的。

法术如何作用？

法术作用方式会依法术类型而异，以下是三个基本例子：

魅惑人类：托达克想对俘获的一群地精强盗逼问其巢穴所在，于是米雅莉向其中一名地精强盗施展“魅惑人类”。DM为该地精做意志检定失败（米雅莉一级法术的DC=13）。米雅莉是1级法师，所以该地精在一小时之内会把她当作朋友，坦白说出消息。

一级召唤怪物术：莉达正和一个大地精奋战，米雅莉施展“一级召唤怪物术”，召来一只天界犬。她可令天界犬在目光所及25英尺范围内现形。她决定令它在大地精的背后出现。一轮之后，米雅莉完成施法，天界犬现形。它可以马上攻击大地精，而且获得夹击+2加值。莉达下一回合进行“偷袭”将大地精打倒。在米

雅莉下一回合开始时，天界犬即消失，因为此法术对1级施法者而言，只能维持一轮。

燃烧之手：侏儒幻术师聂彬想对一群狗头人施展“燃烧之手”，他想要击中最多目标。移动之后，他周围10英尺内有三个狗头人，但是都未邻近，所以不会在他施法时攻击他。他选好施法的方向，半圆形的魔法火焰向三个狗头人射去。聂彬掷1d4决定伤害，结果掷出3。DM为每个狗头人做反射检定（聂彬的一级法术DC=13），只有一个成功。失败的两个因受到3点伤害而倒下，成功者伤害减半（1点）因此幸免于难。

施展法术

施展法术的过程有时很直接，就像乔森为托达克施展“治疗轻伤”，有时却比较复杂，例如：乔森想要凭声音向一群躲在“深幽黑暗术”中的那迦施展“疫病虫群”，又同时想要躲避那迦战蜥人仆役的攻击。

选择法术

施法时要选择法术。牧师、德鲁伊、老练的圣武士、老练的巡林客和法师，只能选择当天已经准备好的法术（见本章有关准备法师法术和准备牧师法术的说明）。吟游诗人和术士可以选择他们已知的任何法术，只要他可以施展该等级的法术即可。

施法时你必须能够发声（若该法术含有言语成分）、做出姿势（若该法术含有姿势成分），并持有材料或器材（若有需要）。此外，你必须专注施法——激战时是很难专注的（见下文详述）。

如果某个法术具有多重功效，你在施法时必须选择使用哪个功效，但不需事先准备该功效（吟游诗人或术士也不必特别学习）。例如，“忍受元素伤害”可以避免一个生物受到火焰、寒冷或其他形式的伤害，你可以在施法时选择其中一种形式。

一旦你施展了某个准备好的法术，便不能再次施展，除非重新准备（如果你准备了许多份相同的法术，每一份可施展一次）。吟游诗人或术士不需准备法术，但是对于各法术等级，都有每日可施展的数量限制，只要未达到上限，便可以重复施展相同法术。

法术位（Spell Slots）：第三章中的各职业表格，详细列出了各职业每日可施展的各等级法术数量。你可以在高等级法术位中填入较低等级的法术，例如：7级法师至少有一个四级法术位，和两个三级法术位（见表3-20）。然而，他可以选择准备三个三级法术，其中之一占用了四级法术位。请注意，如果某个人物因为属性不足，以致于无法施展较高等级的法术，他还是可以获得该等级的法术位，但是只能填入较低等级的法术。例如，某个9级法师的智力只有14，他不能施展五级法术，但是他可以用该法术位准备低于五级的法术。

施法时间

许多法术的施法时间是“单动作”，施展这类法术属于标准动作，正如做出一次攻击一样（见第八章有关施法的说明）。

有些法术的施法时间是“一整轮”，施展这类法术属于整轮动作。你开始施法之后，要到下一轮你的回合开始时，该法术才会生效，同时施法动作结束，你可以正常行动。有些法术要花一分钟的时间施法，要到一分钟之后，在你的回合开始时，它才会生效（在这十轮之内，你都是以整轮动作在施法）。

开始施法时，你便需做出所有相关决定（距离、目标、区域、效果、功效等），例如：当你施展“召唤怪物术”时，便需决定要让怪物出现在哪里。

距离

你可参照法术说明中的“距离”一项，决定法术施放的距离。说明中会指明法术效果作用的最远距离，以及最远源起点。如果法术效果有任何部分超出最远距离，该部分都视为无效。标准距离包括：

个人：此法术只能影响你自己。

接触：你必须接触到受术对象。

近距：此法术可以施展到离你25英尺远的地方。施法者每提升两个等级，可以再增加5英尺。

中距：此法术可施展到100英尺+10英尺/每施法者等级。

远距：此法术可施展到400英尺+40英尺/每施法者等级。

无限制：此法术可施展到与你同一界域（Plane）的任何地方。

以英尺标示：有些不适用标准距离的法术，则以“英尺”为单位特别说明。

瞄准

你必须选择某些法术的影响对象，或是法术效果出现的位置。

目标对象：有些法术（如“魅惑人类”）需要选择目标。这些法术会直接施到生物或物体上，你必须明确地指认出目标且可以看到或接触到目标。例如，你不能只是说“我要打头领”，然后就随便向一群强盗施展“魔法飞弹”（此法术可准确命中目标）。如果你想打头领，你必须指认且看见该名头领（当然你可以猜测某个特定对象是头领）。然而在法术完成前你并不需要指定目标。

如果你的施法对象错误，例如对着一只狗施展“魅惑人类”，则法术无效。

如果施法对象是你自己（目标：自己），你不必做豁免检定，也没有法术抗力。该法术的豁免检定和法术抗力说明部分可以完全略过。

什么是法术

法术就是人物施放的魔法效果。大部分施法者都需要事先准备法术，包括法师、牧师、德鲁伊、圣武士和巡林客。法师在准备法术时，需要仔细研读法术书，施神术者则需要靠祈祷或冥想。准备好法术之后，法术就会留存在施法者心中，随时可施展。施法时可能会需要念出一些字句、做出一些手势或耗费一些材料。虽然人们习惯将法术启动的瞬间称为“施法”，但其实“准备法术”就是施法的第一个步骤，施展时只是启动法术的最后步骤。

效果：有些法术可以制造或召唤出事物，这时你必须明确指出要让事物出现的位置（如：我要“疫病虫群”出现在20英尺远的地方，进入那迦躲藏的黑暗区域之中）。距离限制会影响效果出现的最远位置，但是若该效果可移动（如：召唤出来的怪物），它的移动不受法术距离所限制。

射线（Ray）：有些效果是射线，如“衰弱射线”。射线的瞄准方式如同远程武器一样，但射线通常属于远程接触攻击（Ranged Touch Attack），而不是普通的远程攻击（Ranged Attack）。如同远程武器一样，你可以试着朝暗处或隐形生物发射射线，即使你看不到目标，也可以发射。当然，你的视界或目标对象可能会被其他生物或物体所掩蔽。

如果射线有持续时间，是指通过射线射中产生的效果持续时间，而不是射线本身的持续时间。

扩散（Spread）：有些效果会从某个源起点扩散到一定距离，最常见的就是各种云雾。此类效果会散布到你可能看不到的地方。判断效果时，需考虑扩散范围经过的路径距离。施法时，你必须指出源起点位置，但不需要有到整个范围的效果线（见下图），“隐雾术”即为一例。

影响区域：有些法术会影响一整片区域，你必须选择这些法术的起始处，但是你无法决定哪些生物或物体会受到影响。有些法术说明会详述影响区域，通常可分为以下几类：

爆发（Burst）：你必须选择此类法术的源起点，法术会以该点为中心爆发，范围内未受掩蔽的物体都会受到影响。例如，如果你指定在十字通道的中央施展“解除魔法”，此法术会向各方爆发，可能会影响到转角后面你看不到的生物。

爆发魔法效果从源起点可以达到的距离就是其半径。

锥状（Cone）：若法术的影响区域为锥状，此法术会从你面前射向你指定的方向。锥形的宽度等于该处与你之间的距离，所以最远端的宽度便等于该法术效果的长度（例如，一个25英尺长的锥形，在10英尺部分的宽度就是10英尺，最远端的宽度就是25英尺），“寒冰锥”即为一例。

生物（Creature）：有些法术效果会直接影响生物，但却是影响特定区域内的某类生物，而不是你指定的个别生物。影响区域可能是爆发型（如“睡眠术”）、锥状（如“恐惧术”）或其他形状。

许多法术只影响“活物”，这是指除了不死生物和构装生物以外的所有生物。例如，“睡眠术”就只影响活物，如果你对着一群豺狼人和骷髅的混合军团施展“睡眠术”，只能影响豺狼人，骷髅不受影响。

柱状（Cylinder）：如同爆发型法术一样，你必须选择源起点，该点即为水平圆柱的中心，法术效果会从顶至下形成柱状，“焰击术”即为一例。

弥漫（Emanation）：有些法术效果像是爆发，但却会持续地从源起点辐射出来，直到持续时间结束，如“沉默术”。

物体（Object）：有些法术会影响区域内的物体（见上文，但影响对象为物体而不是生物）。

扩散（Spread）：有些法术效果像是爆发，但是会扩散经过转角。你可以选择法术源起点，法术会从该处扩散至一定距离。判断效果时，计算扩散途中实际经过的路径距离，此路径可弯曲。“火球术”即为一例。



其他（Other）：影响区域较特殊的法术，会在法术说明中详述。

可变（Shapeable）：如果法术的效果区域说明写着“可变”，表示你可以改变该法术的影响区域。改变出来的效果或区域，不能小于10英尺。许多效果或区域是以立方单位显示，如此便容易塑造成不规则的形状。空中或水下的区域常视为是三维空间。

效果线（Line of Effect）：效果线标示出法术发生效果的范围，而且是未受阻挡的路线。效果线会被实体障碍物所阻挡，有点像是远程武器的视界（Line of Sight），但是效果线不受雾、黑暗，或其他会限制正常视线的类似因素所影响。

施法时，你与目标对象或目标位置之间必须有清楚的效果线（如：召唤怪物时，你与怪物出现地点之间，必须有清楚的效果线）。你与法术效果源起点之间（如“火球术”的中心），也必须有清楚的效果线。爆发、锥状、柱状和弥漫型法术会从源起点（爆发点、锥形顶点、柱状圆切面或弥漫源起点）延伸出效果线。

实体障碍物上若有1平方英尺或以上的孔，便无法阻挡效果线。一面5英尺宽的墙上有这样一个缺口就无法用作阻挡法术的障壁（如果墙更宽，那么缺口5英尺外的其他部分仍可以阻挡法术）。

豁免检定

大部分伤害法术可让受术者进行豁免检定，以避免部分或全部的伤害。法术说明中的“豁免检定”一行，标示了允许的豁免检定类型和通过豁免检定的结果。

无效：通过豁免检定则法术效果无效。

部分生效：通过豁免检定可以减轻某些效果（例如仅仅受伤而免于一死）。

效果减半：通过豁免检定则法术伤害减半（舍去小数）。

无：不可进行豁免检定。

不相信：通过豁免检定则受术者不受影响。

（物体）：此法术可针对物品，只有当该物品是魔法物品或正在使用中（拿着、穿着或握持等），持有者才需进行豁免检定。除非该物品的加值较高，否则此时应采用持有者的豁免检定加值（某些此类法术也可以对生物施展）。魔法物品的豁免检定加值等于“2+该物品施法者等级的一半”。

（无害）：此类法术通常是有益的，但受术者可以选择是否要进行豁免检定。

豁免检定难度等级（DC）：你施法时，对方的豁免检定DC=10+法术等级+你相对应的属性加值（法师是智力；术士或吟游诗人是魅力；牧师、德鲁伊、圣武士和巡林客是感知）。同一法术的法术等级会依你的职业而异，如“火焰陷阱”是德鲁伊的二级法术，却是术士或法师的四级法术，请依照你的职业来计算法术等级。

豁免检定成功：通过豁免检定的生物会感觉到，某种带有敌意的魔法效果正通过他的身体或心灵，但是无法确知究竟是什么作用。例如，若你秘密对某人施展“魅惑人类”，而他通过豁免检定，他会感觉到有人对他使用魔法，但是他不能确知这魔法想要做什么。同样地，当你施展目标型法术时，若受术者通过豁免检定，你也会感觉到你的魔法失败，但若是持续作用或区域型法术，你便无法知道对方是否通过豁免检定。

自愿放弃豁免检定：受术者可以自愿放弃豁免检定，接受法术效果。即使受术者对某些效果有特殊抗力（如：精灵对睡眠效果有抗力），他也可以将抗力压抑下来，自愿接受法术效果。

检定后的留存物品：一般除非法术效果中特别说明，否则受术者身上所有物品都不会受到魔法攻击影响。但如果受术者的豁免检定掷出1，他身上某个暴露在外的物品会损坏（若该攻击可能对物品造成伤害）。一般表10-1中最上方的四类物品最容易受创，决定最容易受创的四样物品之后，掷骰判断哪样物品损坏（见第八章有关击打物品的说明）。例如，托达克被“闪电束”击中，豁免检定掷出1。他身上最容易受创的四样物品是：盾牌、盔甲、战斧和未取出的短弓（他没有魔法头盔或魔法斗篷，所以这两条跳过不计）。

若某样物品没有魔法，也没有被持用或穿着，便不需进行豁免检定，只受到一般伤害。魔法物品的豁免检定参见《地下城主指南》。

表 10-1：受魔法攻击影响的物品

顺序*	物品
第一	盾牌
第二	盔甲
第三	魔法头盔
第四	手上物品（包括武器、法杖等）
第五	魔法斗篷
第六	未取出或收于鞘内的武器
第七	魔法护腕
第八	魔法衣服
第九	魔法珠宝（包括戒指）
第十	其他

*顺序愈前面表示愈容易受到影响。

法术抗力（Spell Resistance）

法术抗力（简称SR）是一种特殊的防御能力。如果你的法术受到对方的法术抗力所阻碍，你便需进行施法者等级检定（1d20+施法者等级），检定结果至少需等于受术者对该法术的法术抗力。换言之，受术者的法术抗力就像是对抗魔法攻击的AC一样。《地下城主指南》对法术抗力有更详细的说明。

法术说明中“法术抗力”一行，会标示该法术是否受法术抗力影响。多数情况下，只有当受术者作为法术目标时，法术抗力才有效，若是进入已作用的法术效果区域中，则不计算法术抗力。

法术抗力说明中，“物体”和“无害”的意思和豁免检定中一样。对于标示“无害”的法术，受术者必须自愿放弃法术抗力，才可接受法术效果。

法术结果

当知道哪些生物（或物体）受到影响，而且也知道这些生物是否通过豁免检定之后，便可确定法术的作用。

许多法术效果只对某类生物有效，例如：“驱离害虫”只

对"虫类生物"有效;"安抚动物"只对"动物、兽类和魔法兽"有效。生物类型的分类方式,参见《怪物图鉴》。

持续时间

法术的持续时间说明了法术效果可维持的时间长短。

定时:许多法术效果会持续数轮、数分钟或数小时不等。当时限一到,法术效果随即消失。如果法术效果时间不定,则由DM秘密掷骰决定,如"律令震慑"、"操控天气"等。

立即(Instantaneous):此法术的能量会在施法时瞬间释放,但其效果可能会持续一段时间。例如,施展"治疗轻伤"之后,法术会立即生效,但治疗的效果不会随法术能量消失而丧失。

永久(Permanent):法术能量与效果会一直存在。然而若受到"解除魔法",则效果便会消失,如"秘密文页"。

专注(Concentration):只要你保持专注,法术能量就会持续存在。专注于法术属于标准动作,不会引发借机攻击。但专注于法术有可能被干扰(如同施法时被干扰一样),一旦被干扰,法术即结束(见下文有关专注的说明)。若你正专注于某个法术,便不能施展另一个法术。某些法术会在专注结束后持续一小段时间,例如:"催眠图纹"的持续时间是"专注+2轮"。此类法术的效果会在你停止专注之后,持续至说明时间停止为止。除了上述状况之外,你都必须保持专注才能维持住法术,但仍不能超过法术说明中规定的持续时间。

对象、效果和区域:若法术直接影响生物(如"魅惑人类"、"睡眠术"等),则法术效果会附在受术者上。若法术可创造出某些效果,则这些效果有可能静止,也可能会移动(如:召唤出来的生物可追杀敌人)。这些效果可能在持续时间截止前被除去(如"云雾术"的效果被强风吹散)。如果法术效果影响的是一片区域(如"沉默术"),该效果会停在该区域,直到持续时间截止。生物进入该区域便会受到法术影响,离开之后则不受影响。

接触类法术(Touch Spell)与暂不散发:你在施展接触类法术时,可以不必马上散发,而可积存该次效果。你可以每一轮持续进行接触攻击,也可以用标准动作接触一个盟友(或你自己),或是以整轮动作接触最多六个盟友。只要你接触到任何对象,积存的效果就会散发。如果你施展其他法术,之前积存的效果便马上消失。

能量散发(Discharge):有些法术会持续到触发或能量散发为止。例如,"魔嘴"要到触发时,才会说出讯息,然后消失。

(解消)(Dismiss):如果法术说明的"持续时间"一行中标示"解消",表示你可以随时解消法术。你必须位于法术效果的范围内,并且说出解消的语词,这语词通常是由法术的言语成分转变而来。如果该法术没有言语成分,则以姿势解消法术。解消法术是属于标准动作,不会引发借机攻击。需要专注的法术,只要停止专注即可解消,不需耗费动作。

法术成分(Components)

法术成分是你在施法时必须做的事或必须拥有的东西。每个法术的说明中都标示有该法术所需要的成分类型。若需要的是材料、器材或经验值(XP),会在内文说明末尾处特别详述。通常你无需考虑法术成分的问题,只有当因故无法使用某个法术成分或是需要昂贵的材料或器材时才需考虑。

言语(Verbal):言语成分就是用口说出语词,你必须清晰明朗地发出声音。若嘴被塞住或受到"沉默术",会因为难以说话而妨碍施法。耳聋的施法者有20%的几率无法完成法术的言语成分。

姿势(Somatic):姿势成分是指手势或某些肢体动作。你必须至少空出一只手,才能完成姿势成分。

材料(Material):材料成分是指某些物质材料或物体,它们会在施法时消耗掉。除非特别说明,否则不需计算材料成分的消耗和花费,只需假设你已经拥有所有施法材料即可。

器材(Focus):和材料成分不同,施法器材在施法时不会消耗因而可重复使用。除非特别说明,否则不需计算器材成分的花费,只需假设你已经拥有所有施法器材即可。

法器(Divine Focus):法器是一种精神象征物。牧师和圣武士的法器是圣徽,代表人物的信仰;邪恶牧师的法器是邪徽;德鲁伊和巡林客的法器通常是槲寄生或冬青植物的树枝。

如果法术说明中标示"器材/法器"或"材料/法器",则对此法术的奥术形式而言是指材料成分或器材成分,对神术形式而言是法器成分。

消耗经验值:有些强力法术(如"祈愿术"、"通神"、"奇迹术")会需要付出XP。没有任何法术可以回复以此法失去的XP(即使"复原术"也不行)。如果消耗的XP会令你失去等级,你便无法施展这些法术。不过你可以在获得足够XP后用来施展法术而非用来升级。XP的消耗方式如同材料成分,施法时会马上失去,不论法术成功与否。

专注

你在施法时必须专心,如果被干扰,你便需进行"专注"检定,若未通过则施法失败,而且你失去该法术。你施展的法术等级愈高或受到的干扰影响愈大,"专注"检定DC便愈高(愈高级的法术愈需要专心)。

受伤:你在施法途中可能遭到攻击(有些法术需要一轮或更长的时间才能施展),也可能遭敌人反击而受伤(例如:因为施法而遭到借机攻击,对手准备的攻击行动或受到持续伤害)。施法时受伤或受到魔法攻击,会使你较难专注。此时你必须进行"专注"检定,DC=10+所受伤害+你所施的法术等级。若检定失败,则你施法失败。

如果你受到持续伤害(如"马友夫强酸箭"),你必须进行"专注"检定(DC=10+你所施的法术等级+最近一次持续伤害的一半)。如果最近一次伤害是该伤害源的最后一次伤害(如"马友夫强酸箭"的最后一轮伤害),则该次伤害不会使你分心。重复型伤害不算是持续伤害,如"灵能武器"。

法术:如果你施法时正受到其他法术影响,便需进行"专注"检定。如果影响你的法术会造成伤害,则"专注"检定DC=10+所受伤害+你所施的法术等级。如果该法术是以其他形式干扰你,则"专注"检定DC=该法术的豁免检定DC+你所施的法术等级。如果该法术不需豁免检定,则将其视为可进行豁免检定般计算。

擒抱或压制（Grappling or Pinned）：当你与人擒抱或遭受压制时，你只能施展不需姿势成分的法术，而且你必须已经将材料成分握在手中（如果需要的话）。即使如此，你仍需进行“专注”检定（DC=20+ 你所施的法术等级）。

颠簸震动：如果你骑着马、坐在行进的马车里、搭乘小船通过急流、在暴风雨的船舱中，或任何类似的状况下施法，你便要做“专注”检定（DC=10+ 你所施的法术等级），检定失败则法术失效。

剧烈震动：如果你骑着快马、坐在高速驰骋的马车里、搭乘小船通过暴风、在暴风雨的甲板上，或任何类似的状况下施法，你便要做“专注”检定（DC=15+ 你所施的法术等级），检定失败则法术失效。

暴虐天气：如果你在强风暴雨中施法，“专注”检定DC=5+ 你所施的法术等级。如果你在强风冰雹或沙尘中施法，“专注”检定DC=10+ 你所施的法术等级，检定失败则法术失效。如果是由法术所引起的天气状况，则依照法术说明上的规则处理。

防御式施法（Casting Defensively）：如果你不想在施法时引发借机攻击，可以一边施法、一边闪避。你必须做“专注”检定（DC=15+ 你所施的法术等级），检定失败则法术失效。

纠缠（Entangled）：如果你被捕网、绊足包（见第七章），或类似法术所纠缠（如“活化绳”、“命令植物”、“操控植物”、“纠缠术”或“圈套术”），你必须做“专注”检定（DC=15），检定失败则法术失效。

反制法术（Counterspell）

所有法术都可以用来作为反制法术。当对方施法时，你可以使用相同的法术阻碍他的法术能量。只要法术名称相同，不论是属于神术或奥术，都可以反制。

反制法术如何作用：若要反制法术，你必须先进行准备动作（Ready Action，见第八章说明），选择反制对象。你必须等对方施法，才能完成动作（你仍然可以移动，因为准备动作属于标准动作之一）。

如果你的反制对象开始要施法，你要进行“辨识法术”检定（DC=15+ 该法术等级），此检定属于即时动作。若检定成功，表示你正确辨识出对方的法术，可以加以反制。如果检定失败，你便不能反制。

接着你必须施展相应的正确法术，才能完成反制。一般只有完全相同的法术才能反制，例如：“火球术”可以反制另一个“火球术”，但“延迟爆裂火球”不能反制“火球术”，反之亦然。如果你能够施展并且准备有相同的法术（若你需要准备法术的话），便可施展出来，反制对方的法术。如果对方在法术距离内，两个法术便会互相抵消。

反制超魔法术：反制法术时，不需考虑超魔（Metamagic）专长。例如，正常的“火球术”可以反制经过“法术极效”的“火球术”（也就是经过“法术极效”超魔专长所强化的“火球术”），反之亦然。

特定说明：有些法术可以特别用来互相反制，尤其当这些法术彼此具有相对效果。例如，你可以用“缓慢术”或“加速”来反制另一个“加速”，也可以用“缩小术”反制“变巨术”。

“解除魔法”说明：你可以用“解除魔法”来反制其他法术，而且不需认出对方施展的法术。但是“解除魔法”并不一定能成功反制（见第十一章有关反制魔法的说明）。

施法者等级

法术的威力常取决于施法者的等级，通常就是你的职业等级。例如，“火球术”的伤害值是“1d6/每施法者等级”（最高达10d6），所以10级法师的“火球术”比5级法师强。

你可选择用较低等级的强度施展某个法术，但调降后的等级必须能够施展该法术，而且所有与等级相关的法术特性都要随之调降。例如，米雅莉为10级法师，她的“火球术”可达800英尺，伤害值10d6。她可以在施法时选择调降此法术的施法者等级，以减低“火球术”的杀伤力，但是法术距离也要随之减短，而且她不能将施法者等级降到5级以下，因为这是法师能施展“火球术”的最低等级。同理，术士不能将“火球术”的施法者等级降到6级以下（这是术士能施展“火球术”的最低等级）。

法术失效

如果法术条件不合规定（如距离、区域等），则施法失败且法术消失。例如，若你对一只狗施展“魅惑人类”（即使它被变身成人形），则法术失效，因为狗不是此法术的有效目标。

若你施法时无法专注，也会导致法术失效（见本章有关专注的说明）。若你穿着盔甲或盾牌施展具有姿势成分的奥术，也可能导致法术失效（见表7-5）。

特殊法术效果

许多特殊法术效果都与魔法学派有关。例如：幻术系的“虚假幻觉”（Figment），便具有共通的效果（见本章有关魔法学派的说明）。某些法术同时具有多种学派的特性。

攻击：有些法术与攻击有关，例如：若你在“隐形”效果下进行攻击，法术效果会因而解除。所有战斗动作都算是攻击，即使不会造成伤害，例如：卸除武器或冲撞。试图驱散或斥喝不死生物也算攻击。所有会让对手进行豁免检定、造成伤害或以其他方式阻碍对手的施法，都算是攻击。但施展“一级召唤怪物术”或类似法术不算攻击，因为此类法术只是为你召唤帮手，没有直接伤害对方。

加值类型：许多法术可以加强受术者的属性、防御等级（AC）、攻击检定或其他加值。法术加值分属于数种不同类型，例如：“法师护甲”是以盔甲加值增加AC，表示此法术可以为你提供暂时的护障；“虔诚护盾”则是以偏斜加值增加AC，可使攻击偏转（《地下城主指南》详细说明各种加值类型）。最重要的是，相同的加值类型通常不能累加，除了闪避加值，大部分环境加值和穿着的盔甲与盾牌加值之外，只有最佳的加值才发生作用（见本章有关结合魔法效果的说明）。减值的情况亦同，相同类型的减值中，只有最差的减值会生效。

性质描述（Descriptors）：法术说明中的性质描述说明了该法术的作用方式，如“魅惑人类”是影响心灵的法术。大部分性质描述在游戏效果上并没有实际作用，只是说明该法术如何与其他法术、特殊能力、罕见怪物或阵营等事物互相

作用，例如：吟游诗人的“破咒”超自然能力只能对付语言性质或音波性质的法术。

法术性质描述包括：强酸、混乱、寒冷、黑暗、死亡、电击、邪恶、恐惧、火焰、力场、善良、语言、秩序、光明、影响心灵、音波和传送。

语言性质的法术是用智性语言做为媒介，例如：施展“命令术”时，若受术者不能理解你说的话，则法术失效。这可能由于受术者不懂你的语言，也可能因为环境太吵。

复活亡者：某些法术可以让死者复活，通常神术比奥术更容易做到这一点。

当活着的生物死去之后，他的灵魂会脱离身体离开物质界，穿过星界（Astral Plane）到达他的神祇所在界域。若他未信仰任何神祇，则依阵营决定灵魂的去处。要将死者复生，即是将他的灵魂归回身体。

失去等级：从生到死又死而复生，可说是一段曲折的灵魂之旅。一般任何死而复生的生物都会失去一级经验等级。复活人物遭降级之后，其XP为当前等级所需最小XP与下一等级所需最小XP的中点。若人物生前是1级，则改为失去1点体质，而非降级。复活时失去的等级无法以人为法术回复，即使是“祈愿术”或“奇迹术”也不行。当然，复活的人物仍然可以在未来升级时加强体质（升到4级、8级、12级、16级和20级时可获得1点属性值），也可以从冒险中获取XP重新升级。

无法复生：敌人可能会阻碍人物复生。例如，夺走尸体防止他人以“死者复活”或“复生术”复活死者，或施展“锢魂术”防止任何复活手段，除非先将灵魂释放出来。

违反意志：如果灵魂不想复生，则无法使其复活。灵魂可以知道欲使其复活者的姓名、阵营和信仰的神祇（如果有的话），所以可能因此拒绝复活。例如，若圣武士爱尔涵卓被死亡之神奈落的高阶牧师所杀，而且夺走其尸体，爱尔涵卓的灵魂将会极不愿意被仇家复活，因此该牧师便无法成功地将她复生。若这名邪恶牧师亟欲将她复活进行审问，可能需要想点别的办法，例如哄骗某个善良牧师将她复活，然后再把她捉住。

结合魔法效果

一般即使在同一地区或受术者身上已经有许多魔法或法术效果，新的法术效果仍依照说明而生效，不受其他法术影响。如果法术之间会彼此影响，法术说明中会有特别解释。以下是一些通则：

累加效果：许多法术会对攻击检定、伤害掷骰、豁免检定或其他特质给予加值或减值，这些法术通常不能重复累计。例如，对同一对象同时施展两次“祝福术”，不会使其获益两次，但两个“祝福术”仍同时存在受术者身上，若其中一个消失，另一个会继续作用，直到持续时间结束。同理，施展多次“加速”也不会使受术者动作愈来愈快。

更清楚地说，加值类型相同便不能累加，即使来自不同法术（或法术以外的效果）也一样。例如，“蛮力术”是以增强加值提高力量，因此无法与“神能”的力量增强加值相累加，两者中只有最佳的加值会发生作用。同理，巨力腰带是以增强加值提高力量，因此也不能与“蛮力术”的加值相累加。

加值类型不同：不同类型的加值或减值效果可以互相累加，例如，“祝福术”对恐惧效应的豁免检定提供+1士气加值，而“防护邪恶”则可对邪恶生物法术的豁免检定提供+2抗力加值。若你同时受到“祝福术”和“防护邪恶”，则对恐惧效应有+1士气加值，同时也对邪恶生物的法术有+2抗力加值。所以，若邪恶生物对你施展“恐惧术”，则你进行豁免检定时共有+3加值。若某个加值没有特别指出类


乔森复活某位朋友

型（只写“+2加值”而非“+2抗力加值”），则可以和任何加值类型累加。

强度不同的相同效果：如果同样的法术同时出现在某区域，而且强度不同，只有最强的效果才会生效。例如，某人用“蛮力术”将自己的力量值提高3点，然后又用“蛮力术”将自己的力量值提高5点，他总共只能提高5点。但两个法术仍然都存在他身上，如果其中某个“蛮力术”消失，另一个仍会发生作用（只要持续时间还未到）。

结果不同的相同效果：有些法术可能对同一受术者产生多次不同效果，例如：“变形他人”可以把对方变成老鼠、狮子或蛇。此时，只有最后的效果才有效。只要后面的效果仍生效，先前的效果便不会出现作用，但之前的法术仍然同时存在受术者身上。

使其他效果失效：有时候，某些法术可能使后续的法术失效。例如，某个法师用“变形自己”将自己变成老鹰，之后有人想用“变形他人”把他变成金鱼。此时由于“变形自己”不会被抵消，而且因为“变形他人”不会改变受术者的心智，所以该法师可以随意利用“变形自己”的效果把自己变回老鹰（或其他适合的身形）。但如果该法师遭“石化术”变成一尊没有心智能力的石像，他便无法用“变形自己”的效果为自己变身。

多重心智控制效果：有时候某些控制心智的魔法效果会使别的类似效果无效，例如：被施予“人类定身术”的人，无法再受到其他心智控制效果的影响，因为定身术让他无法动弹。只要不是让受术者无法动作的心智控制效果，通常不会彼此阻碍，例如：某人被施予“指使术”之后，仍可受到“魅惑人类”影响。但他还是会设法完成之前受指使的任务，而且会抗拒妨碍他完成任务的事物。换言之，“指使术”不会抵消“魅惑人类”，但可能使其效果减弱。如果某人同时受到多人心智控制，他会尽可能完成所有人的命令。如果这些命令彼此冲突，则发令者必须做魅力对抗检定，看谁取得控制。

相反效果的法术：效果相反的法术皆以正常方式依序计算加减值，例如：某个6英尺高的生物被变形成为9英尺高的食人魔，然后又受到“缩小术”缩成50%，则他变成4又1/2英尺高。有些法术会彼此抵消或反制，例如：“缓慢术”会和“加速”互相抵消。这些效果会在法术说明中详述。

立即效果：立即生效的法术若作用在相同的对象或地区，则效果会累积。例如：若两个“火球术”击中同一个生物，他必须做两次豁免检定，分别依结果计算伤害。若他同时受到两个“治疗轻伤”，也都会正常生效。

奥术

法师、术士和吟游诗人施展的是奥术。奥术可以直接操控神秘的魔法能量，这通常需要一些天赋才能（如术士）、长久的学习（如法师）或两者兼具（如吟游诗人）。奥术比神术更容易产生惊人的效果，例如飞行、爆炸或变形等，但奥术并不善于医疗。

准备法师法术

米雅莉（1级法师）将与同伴展开冒险，她可以准备两个一级法术（1级法师有一个一级法术，米雅莉的智力15可再加一个）、三个零级法术（法师通常将零级法术称为“戏法”）。她从法术书中选了“魅惑人类”、“睡眠术”、“侦测魔法”（两次）和“光亮术”。旅行途中，她和同伴遭到豺狼人攻击，她使用了“睡眠术”击败豺狼人。之后，她使用“侦测魔法”检查豺狼人是否留下了魔法物品（结果没有）。晚上，队伍找了地方扎营。第二天早上，米雅莉又可以准备法术。她还剩下昨天准备的“魅惑人类”、“侦测魔法”（一次）和“光亮术”。她选择放弃“光亮术”，然后再选择准备“睡眠术”、“侦测魔法”和“幻音术”。她花了半个多小时准备这些法术，因为这些法术占了她每日法术数量的一半多一点。

法师的等级会限制他可准备和可施展的法术数量（见表3-20），智力高的法师可以额外多准备一些法术（见表1-1）。法师可以重复准备相同的法术，每个一发。由于法术等级愈高愈难掌握，所以法师所能准备的最高等级法术等于自身的智力值-10。

休息：法师必须在头脑清醒时，才能准备法术。为了让头脑清醒，法师必须至少要有八小时的睡眠。他不必完全熟睡八小时，但是这段时间他不能从事移动、战斗、施法、使用技能、对话，或任何需要花费精神的事。如果他中途受到打扰，每次打扰会使他需要多花一小时的时间休息，而且在准备法术前一定要有至少一小时的休息时间。即使法师因故可以不需睡觉，他仍然需要八小时的休息时间，安定心神准备法术。例如，虽然精灵法师只需四小时冥想便可恢复体力，但仍然需要八小时的休息才能准备法术（他只要先冥想四小时，再休息四小时，便可准备法术）。

施法间隔与中断休息：法师施展法术之后，会因为耗费心神而无法准备新法术。因此，法师在开始准备法术前八小时之内所施的法术，都计为当日的法术数量。例如，若米雅莉一天正常可准备两个一级法术，而她在晚上施展了“魔法飞弹”，次日早上她就只能准备一个一级法术。

准备法术的环境：准备法术时，法师必须在宁静的地方保持专注，虽然不需要完全隔离无声，但是不能有足以使法师分心的事物。战斗、吵杂声、恶劣的天气、受伤或豁免检定失败等，都会导致法师分心。法师还需要有法术书和足以阅读的光源。只有“阅读魔法”这项法术不需要法术书即可准备，因为这是法师从初学法术起就必须精习的法师重要专长。

法术准备时间：休息之后，法师必须阅读法术书才能准备法术。要将每日可施法术数量全部准备完成，需要一个小时的时间。如果只是要准备其中一部份，则按比例缩短时间，但最少仍需要15分钟安定心神。

法术选择与准备：除非法师准备好新的法术，否则他只能施展昨日已准备但还未用掉的法术。其实准备法术就是施法的第一步骤，而施法终点前的巧妙的中断点设计使得法师可以在任何需要的时刻，即使在重压下也可完成施法的最后步骤。如果法师还留存一些昨日准备但还未用掉的法术，他

可以在重新准备法术时将其放弃，空出法术位准备新法术。

法师也可以暂时空着一些法术位，等到环境和时间适当再继续准备法术，但继续准备时不能放弃之前已经准备的法术，也不能使用之前已准备又用掉而空出的法术位，而只能使用之前刚留空着的法术位。并且这过程也需要至少15分钟的时间，所以如果之前预留四分之一以上的法术位，便需要更长的时间。

维持法术：准备好的法术会留在法师心中，只要使用必要的法术成分，就会施展出来。有些特定事物（如：某些魔法物品或怪物的攻击）会使法师忘记已准备的法术。

死亡和维持法术：若法师死亡，他会忘记所有已准备的法术。有些强力魔法（如“死者复活”、“复生术”、“完全复生术”）可以救活法师，也能同时回复他失去的法术能量。

抄写奥术

法师使用带有神秘力量的魔法文字来抄录奥术，这些字是所有法师都认得的符号，而非自创。但是每个法师会用自己的方法抄录法术，所以即使是高强的法师，也需要一些时间才能解读其他法师写的纪录。

欲解读奥术文字（如：抄在法术书或卷轴上的文字），需做“辨识法术”检定（DC=20+法术等级）。若检定失败，则法师无法辨识出该法术，而且要到次日才能重新做检定。若施展“阅读魔法”，可马上解读法术文字，不需做检定。如果抄写者本来就是要让其他法师阅读，也不需做检定。

法师解读某段魔法文字之后，不需再做检定即可再次阅读。解读魔法文字可使阅读者了解该法术的效果（如同法术说明所述）。如果该魔法文字记载在卷轴上，而且阅读者可以施展奥术，他便可以尝试使用该卷轴施展法术（参见《地下城主指南》关于卷轴的说明）。

法师法术和借用法术书

法师可以借用他人的法术书，用来准备自己已经学会的法术，但是不一定能准备成功。首先，法师必须解读书上的文字（见上文有关抄写奥术的说明）。解读成功之后，法师必须再进行“辨识法术”检定（DC=15+法术等级），以准备法术。如果检定成功，则法师可准备该法术。如果他下次要再次准备同样法术，便需做一次准备检定，如果检定失败，他便无法准备该法术，直到明日为止（但如上所述，法师解读法术成功后，再次阅读时便不需再做检定）。

将法术加入法术书

将新法术加入法术书有许多种方法。若法师选择专精某学派的魔法，便只能学习他所能施展学派的法术。

升级获得法术：法师在冒险时通常会努力用功，所以每当法师升级时，他可以选择两个新法术加到法术书。这两个法术必须是法师能够施展的等级。若法师选择专精，则这两个法术中至少要有一个是该专精学派的法术。

从其他法术书或卷轴复制法术：法师也可以从其他法术书或卷轴上，复制法术到自己的法术书。法师必须先解读该法术（见上文有关抄写奥术的说明）。接着，法师要花一天的时间研读该法术。研读结束后，法师要做“辨识法术”检定（DC=15+法术等级）。若该法术属于法师的专精学派，则可获得+2加值。专精法师不能学习禁制学派的法术。

若检定成功，法师即可将该法术抄到法术书中（见下文有关将法术抄写至法术书的说明）。如果抄写来源是法术书，则原书不受影响。若是抄自卷轴，则卷轴上的法术会消失。

若检定失败，法师无法将该法术抄到法术书中，原书或卷轴不受影响。而且直到他的“辨识法术”提升级数后才可重新进行检定尝试抄写法术。

独立研究：法师可以自行研究既有的法术，或创造全新的法术。《地下城主指南》有详细说明。

将新法术抄写至法术书

法师理解某个新法术之后，便可将其抄至法术书中。

时间：抄写法术至少需要一天，每个法术等级再加上一天（如：五级法术需要六天）。零级法术需要一天。

法术书空间：每个法术等级需要两页的空间（如：二级法术需要四页、五级法术需要十页）。零级法术只需要一页。一本法术书有100页。

材料和花费：每抄写一页法术需要100金币（包括特殊鹅毛笔、墨水等材料）。

请注意，若法师是因为升级而获得新法术，便不需付出这些时间或花费，因为他是在冒险过程中努力用功，逐渐投入时间和花费。

替换或复制法术书

如果法师将法术书弄丢了，他可以重新制作一本新的法术书。如果他已经准备了某个法术，便可以直接将其写到新的法术书上（每页同样100金币）。抄写之后，他便会忘记该法术，就像是施展用掉一样。如果他并未准备法术，则可以从借来的法术书中先准备法术，然后再写下来。

如果是直接复制法术书，过程也一样，但付出的时间和每页花费减半。

术士和吟游诗人

术士和吟游诗人也是施展奥术，但是不用准备法术，也不需要法术书。术士和吟游诗人的等级会限制他们的每日法术数量（见第三章的职业说明），高魅力值可以获得额外法术（见表1-1）。他们所能施展的最高法术等级等于自身的魅力值-10。

每日法术数量：术士和吟游诗人每天都要集中精神才能施法。他们需要八小时的休息（如同法师），然后要花15分钟集中精神，才能恢复当天的法术数量，其间吟游诗人还必须唱歌或奏乐。如果没有这个过程，他们便无法回复当日的法术位。

例如，7级吟游诗人戴维斯可以施展一个三级法术（他的魅力值为16，可获得一个额外法术）。如果他今日用掉了一个三级法术，就必须到次日集中精神之后，才能再施展三级法术。

施法间隔：和法师一样，术士和吟游诗人在最近八小时内施展的法术，都计入当日法术数量。

DUNGEONS & DRAGONS

将法术加入术士或吟游诗人的法术选单：术士和吟游诗人只能在升级时获得新法术，请参见表3-5和表3-17。如果DM允许，术士和吟游诗人也可以靠研读理解，学会新的法术（见第三章职业说明）。

例如，海涅特升到2级，可以获得一个额外的零级法术。他可以从术士和法师的零级法术列表中挑选，也可以从某个卷轴或法术书上学习某个奥术。

神术

牧师、德鲁伊、老练的圣武士和巡林客会施展神术。神术和奥术不同，是来自神圣之源的魔法力量。牧师的施法能力是由神祇所赐予，德鲁伊和巡林客的施法能力是来自大自然的神圣力量，圣武士的法术则是源自善良与秩序的神圣力量。神术通常比奥术来得朴实平和，而且适合用来医疗。

准备神术

施神术者也和法师一样需要准备，但有少许不同。神术的施法能力和感知有关，若想要准备某个神术，施神术者的感知值必须不低于10+该法术等级，例如：牧师或德鲁伊的感知值必须至少为10，才能准备零级法术（施神术者通常将零级法术称为“祷念”）。感知还会影响额外法术的数量。神术和奥术的差异还包括：

每日时辰：施神术者必须在事前准备法术，但却不必休息。施神术者需要选择一个小时进行祈祷，以便接受法术。此时辰通常与日月星辰的运行有关，例如：日出、日落、月出或午夜等，都是常见的选择，有些神祇会规定特定的时辰或条件。如果某人因故无法在适当时辰祈祷，他必须尽快在适当时辰进行。如果他因为错过祈祷时辰而无法获得法术，便只能在第二天的适当时辰准备法术。

法术选择和准备：施神术者要在每日的特定时辰，透过祈祷和冥想来准备法术。准备法术所需的基本时间是一小时（和法师一样），周遭环境必须平静安宁。施神术者不需要一次准备所有法术，他可以空出一些法术位，之后再准备。与奥术相同的是，此时他不能放弃之前准备好的法术来准备新法术，也不能使用因为用掉而空出的法术位。然而，他可以用“治疗伤害法术”或“造成伤害法术”替代其他已准备的法术（见下文有关自发施法的说明）。

施神术者不需要法术书，但职业会限制他的法术选择（见第十一章），牧师、德鲁伊、圣武士和巡林客的法术列表都不同。牧师在创造人物时，可选择两个领域。每个领域都有其对应的领域法术与特殊神赋力量。每个法术等级，牧师都可从两个领域法术中选择其一，作为额外领域法术（额外领域法术是以“+1”标示在表3-6中）。如果某个领域法术不在牧师可用的法术列表中，他便只能使用额外领域法术的栏位准备该法术。

施法间隔：如同奥术一样，在最近八小时之内的施展的神术，都计入当日法术数量。

自发施法（Spontaneous Casting）：善良牧师（或信仰善神的牧师）可以用等级相同或较低的“治疗伤害法术”替代之前准备好的法术，但不能替代领域法术。邪恶牧师（或信仰邪神的牧师）可以用等级相同或较低的“造成伤害法术”替代之前准备好的法术，也不能替代领域法术。信仰中立神的中立牧师，可以在创造人物时选择要像善良牧师一样以“治疗伤害法术”，或是像邪恶牧师一样以“造成伤害法术”进行法术转换。用来替代的“治疗伤害法术”或“造成伤害法术”，在效果上与经过准备而施展完全一样。

抄写神术

如同奥术一样，神术也可以抄写解读（见上文有关抄写奥术的说明）。只要具有“辨识法术”技能，便可解读并辨识神术。人物只能从卷轴上施展自己职业法术列表许可的神术。

新的神术

获得新神术的方式有以下两种：

升级获得法术：施神术者在冒险时通常会努力用功，每当升级时，他可以自动获得一些新法术。

独立研究：人物也可以自行研究新法术，方法和奥术类似（详细说明参见《地下城主指南》）。除非法术发明者分享给别人，否则只有他本人可以施展该法术。有些发明者会透过教会提供该法术，但不是人人如此。施神术者可以将法术写在魔法卷轴上（假设他有“抄录卷轴”专长），也可以写在法术书中。其他人看到之后，只要等级够高并且与发明者的职业相同，便可以学习施展该法术。学习时必须先解读该法术（见上文有关抄写奥术的说明）。

魔法学派（Schools of Magic）

几乎所有法术都分属于八大魔法学派，相同魔法学派的法术具有相似的作用方式。只有少数法术不属于任何学派，属于“共通”法术，如“侦测魔法”、“阅读魔法”和“祈愿术”等。

防护系（Abjuration）

顾名思义，防护系法术是以防护为主。它们可以制造物理或魔法障壁、消除物理或魔法能力、伤害入侵者或甚至驱逐来自异界的生命体。防护系的代表法术包括：“防护邪恶”、“解除魔法”、“防魔法力场”和“放逐术”等。

作用中的防护系法术若彼此相距10英尺内超过24小时，其交界处会产生几乎不可见的魔法波动。因此，与该防护系法术相关的“搜索”检定，其DC减少4。

有些防护系法术可以制造障壁阻挡某类生物，但不能用来逼退该类生物。如果用来逼退该类生物，你会明显感受到障壁受到压力，如果继续逼进，该法术便会消失。

咒法系（Conjuration）

咒法系法术可以为你产生物体、生物或某些能量（召唤），也可以从其他界域传来生物（呼唤）、进行医治（医疗），或在特定地点制造物体和效果（创造）。你召来的生物通常会听令于你，但并非总是如此。咒法系的代表法术包括：各种"召唤怪物"法术、"治疗轻伤"、"死者复活"、"铁镐术"和各种"律令"法术等。

你不能将生物召唤至其他生物或物体的体内，他们也不能浮现在空中。召来的生物或物体一定要出现在可以支撑的空旷表面上，而且必须在法术距离内，但他们出现之后便可离开法术距离。

呼唤（Calling）：此类法术可以从其他界域呼来生物。被呼来的生物可以返回原来的界域，但此法术可规定返回的条件。呼来的生物若被杀则会真正死亡，而不是消失并复活，这与召唤不同（见下文说明）。此类法术的持续时间为立即，也就是说，呼来的生物不受"解除魔法"影响。

若要从其他界域呼唤生物（通常是靠"次级异界誓缚"、"异界誓缚"、"高等异界誓缚"），呼唤者最好能用魔法陷阱困住这些生物，最简单的方式就是用各种"法阵"法术（如"反混乱法阵"、"反邪恶法阵"等）。如果在施展"法阵"法术1轮内呼来外界生物，该生物被困在法阵中的最长时间为24小时/每施法者等级。但法阵不是万无一失，如果法阵周围的银粉被损毁，法阵即消失。被困住的生物对法阵一筹莫展，但法阵外的生物可以破坏法阵。若困住的生物有法术抗力，他一天可以尝试突破法阵一次。如果你无法对付他的法术抗力，他便可以逃脱，并消灭法阵。若该生物会任何空间传送法术（如"星界投射"、"闪现术"、"任意门"、"同游灵界"、"异界之门"、"迷宫术"、"异界传送"、"行影术"、"传送术"等类似法术），便可以使用该法术离开法阵。你可以用"次元锚"防范生物脱逃到其他次元，但是你得在该生物行动前施法。如果成功，"次元锚"的持续时间等于法阵的持续时间。该生物不能穿越法阵，但是他可以向外进行远程攻击（如：远程武器、法术或魔法能力等）。该生物可以攻击射程内的任何目标，但不能攻击法阵本身。

你也可以使用特殊魔法图阵（Diagram）制作更稳固的陷阱（这是封闭的平面图形，附上一些法印）。绘制魔法图阵需要10分钟，而且要通过"辨识法术"检定（DC=20）。由DM秘密进行检定，若失败则此魔法图阵无效。如果绘制时没有时间压力，你可以取10（见第四章说明），但仍需耗费10分钟。如果你很有空闲，则可以花3小时20分钟绘制，然后取20。若绘制通过检定，你便可以在施展呼唤法术的前一轮施展"次元锚"，它可以将呼来的生物困住24小时/每施法者等级。该生物不能以法术抗力挣脱魔法图阵，也不能对外攻击或施展能力。如果该生物试图以魅力检定突破魔法图阵（见"次级异界誓缚"、"异界誓缚"、"高等异界誓缚"法术说明），则DC增加5。只要魔法图阵被破坏（即使只有一根稻草盖到图上），该生物即可脱逃，但是该生物自身对魔法图阵完全一筹莫展。

创造（Creation）：此类法术可操控物质，制造出物体或生物（依循上述咒法的规则）。如果此法术的持续时间不是立即，便是由魔法力量维持创造物，因此只要法术终止或被解除魔法，创造的生物或物体随即消失无踪。如果法术的持续时间是立即，则创造出来的物体或生物是由魔法组成，可以永久留存。

医疗（Healing）：有些神术可以治疗生物，甚至将其复活，包括各种治疗性质的法术（善良牧师可以用以进行自发施法）。

召唤（Summoning）：此类法术可以将生物或物体召至指定地点。当法术终止或被解除魔法，召来的生物就会被传回原来的地方。如果召来的是物体，便不会返回原处，除非法术说明另有规定。召来的生物若被杀或生命值降到0点，也会返回。但该生物并未死亡，24小时后会复活，这段期间内不能再召唤该生物。

当此法术终止时，召来的生物也会消失，该生物所施的所有法术也随即终止（如果他会施法的话）。召来的生物不能使用天生的召唤能力，也不会自愿施展需要支付XP的法术或类法术能力。

预言系（Divination）

预言系法术可以使你知道过去的秘密、预测未来、找到物品或看穿骗人的法术。此系的代表法术包括："鉴定术"、"侦测思想"、"锐耳术／鹰眼术"和"真实目光"等。

许多预言系法术的影响区域是锥状（见本章说明），并随着你的视线移动。锥状即为人物每轮可以扫视的范围。如果你重复检视某个地方，通常可以获得额外信息，详情参见各法术说明。

附魔系（Enchantment）

附魔系法术可以影响他人心智，控制其行为。此系的代表法术包括："魅惑人类"、"暗示"和各种"支配"法术等。

附魔系法术都属于影响心灵的法术，它们分为以下两类：

魅惑（Charm）：此类法术可以改变对方对你的看法，通常会让你视为朋友。

胁迫（Compulsion）：此类法术强迫对方改变想法，有的可让你决定对方的行动，甚至控制对方。

塑能系（Evocation）

塑能系法术可以操控能量，就像是无中生有。许多法术具有华丽的效果，通常也能造成重大的伤害。此系的代表法术包括："魔法飞弹"、"火球术"和"闪电束"等。

幻术系（Illusion）

幻术系法术可以欺瞒他人，使人看见不存在的事物，或看不见存在的事物。该系法术也可使人听见幻音，或记忆从未发生的事。此系的代表法术包括："无声幻影"、"隐形"和"迷罩"等。幻术系法术包含以下五类：

虚假幻觉（Figment）：此类法术可制造不实感觉，但无法改变既有事物的样子。感觉到虚假幻觉者，都会感受到相同的事，不会随人不同（亦即不是个人独有的感觉）。虚假幻觉不能复制有意义的语音，除非法术说明中特别允许。如果可以产生有意义的语音，必须是你能说的语言。如果你试图产生你不会说的语言，则该声音会成为无意义的语音。同样地，你无法造出你不知道长相的事物。

因为虚假幻觉和五官幻觉（见下文说明）都是假的，所以它们无法产生其他幻术的真实效果。它们无法伤害生物或物体、没有重量、无法提供养分，也不能提供保护。一般这类法术是用来造成敌人困惑或延迟，使其不进行攻击。例如，你可以用“无声幻影”造出一个棚子，但是这棚子完全无法挡雨（有些聪明的施法者会动脑筋，让落下的雨看起来像是从破洞漏下来一样）。

五官幻觉（Glamer）：此类法术会改变受术者的感官知觉，使其看到、摸到、尝到、闻到或听到与真实不同的事物，或使其完全感觉不到。

心灵幻觉（Pattern）：此类法术和虚假幻觉一样可以使人看到错误影像，但心灵幻觉还可以影响其心智。所有心灵幻觉都是影响心灵法术。

魅影幻觉（Phantasm）：此类法术可造出只有施法者和受术者才体会得到的心象。这完全存在于心中，是个人内心的感受（并非外在可见的幻象），其他人不会知道这些感受和景象。所有魅影幻觉都是影响心灵法术。

幽影幻觉（Shadow）：此类法术可以造出半真实的事物。施法者透过其他界域的能量制造出这些事物。此类法术可以产生真实的效果，也可能导致真实的伤害。

豁免检定与幻术（不相信）：遇到幻术效果的生物，除非特别注意，或与幻术造出的事物互动，否则不需豁免检定，自动将其当真。例如，当某队伍遇到一座幻术楼梯，若有人停下来检查或试探该楼梯，则他可进行豁免检定。同样地，若某个幻术巨人攻击你，则你可以进行豁免检定，因为你与它发生互动。

若豁免检定成功，则可识破幻术，但是虚假幻觉和魅影幻觉仍会保留透明的外形。例如，若你成功通过虚假幻觉楼梯的豁免检定，你可以知道这座楼梯不安全，而且可以看到楼梯后的事物（若有光源），但是也会看到虚假幻觉的楼梯残影。

若豁免检定失败，表示人物未发现真相。但若遇到可以完全证明幻觉不真实的状况，则不需做豁免检定，例如：你从幻术楼梯上跌下来，便会知道楼梯有问题。若有人看穿幻术，并将真相告知其他观察者，则这些人的豁免检定获得+4加值。

死灵系（Necromancy）

死灵系法术是操弄死亡力量的法术，大多与不死生物有关。此系的代表法术包括：“惊恐术”、“操纵死尸”和“死亡一指”等。

变化系（Transmutation）

变化系法术可以改变事物的性质。每个法术通常一次只能改变一种性质，但可改变的性质很多。此系的代表法术包括：“变巨术”、“缩小术”、“变形他人”和“形体变化”等。

特殊能力

许多魔法生物不需施法便能产生魔法效果，使用魔杖、权杖等魔法物品的人，也可以制造魔法效果。产生这些效果的能力分为两类：类法术能力（Spell-like abilities）和超自然能力（Supernatural abilities）。除此之外，某些特定职业或特殊生物会使用一些非魔法的特殊能力，这称为特异能力（Extraordinary abilities）与天生能力（Natural abilities）。

类法术能力：树精的“魅惑人类”和魔鬼的“传送术”都是类法术能力，通常这些能力的效果与同名法术完全相同。少数类法术能力较独特，这会在能力说明中详述。

类法术能力不需要言语、姿势或材料成分，使用者想到就可启动。盔甲和盾牌不会影响类法术能力的成功率。除非能力或法术说明中另有规定，否则使用类法术能力为“单动作”。除此以外，类法术能力在各方面都与同名法术一样。

类法术能力会受到法术抗力和“解除魔法”所影响。若某区域不受魔法影响（如：施有“防魔法力场”），类法术能力也无效。类法术能力不能用来反制法术，也不会被反制。

有些生物施展奥术的方式与术士相同，其中也包括使用法术成分的方式。某些个别生物（例如某些龙）既拥有类法术能力，也可以使用术士的方式施展其他法术。

超自然能力：龙息、梅杜莎的石化凝视、幽灵的能量吸取，以及牧师使用正能量或负能量来驱散或斥喝不死生物，都属于超自然能力。这些能力不会在战斗中遭受干扰（法术可以干扰），通常也不会遭受借机攻击（除非说明另有规定）。超自然能力不会受法术抗力或“解除魔法”影响。但若某区域不受魔法影响（如：施有“防魔法力场”），超自然能力也无效。

特异能力：盗贼的“反射闪避”和巨魔的再生能力都属于特异能力。这些能力不会在战斗中遭受干扰（法术可以干扰），通常也不会引发借机攻击（除非说明另有规定）。特异能力不会受法术抗力或“解除魔法”影响。即使某区域不受魔法影响（如：施有“防魔法力场”），特异能力仍然有效。特异能力虽然有时违背物理法则，但不算是魔法。

天生能力（Natural abilities）：除了类法术能力、超自然能力及特异能力之外，生物的其他特殊行为都属于天生能力，例如：鸟会飞、鱼会游等。

Dungeons & Dragons

第十一章 法术



本章的前半部将会依各种施法职业与领域列出法术列表，之后则依法术名称排序，列出所有法术的详细说明。

法术链（Spell Chains）：有些法术需要参考它们所根源的基本法术，由基本法术与延伸法术所形成的关系就称为法术链。在法术链中排序较后的法术，只说明其与基本法术不同的部份。与基本法术相同的项目或其它描述则不再重复，在法术说明中会记载“与（基本法术的名称）相同”，参见“治疗轻伤”与“治疗重伤”。

生命骰（HD）：在法术效果上，生命骰数就等于是人物等级（生物的生命骰数只与种族有关，无关职业。生物的人物等级即等于其生命骰数）。

施法者等级（Caster Level）：法术效果通常取决于施法者等级，也就是施法者的职业等级。若该生物没有职业，则其施法者等级等于其生命骰数，除非另有指定。法术列表中的“等级”就是指施法者等级。

生物与人物：在法术说明中，“生物”与“人物”同义。

表示法：说明中，会随施法者等级增加而累计的数值，以“（数值）/每等级”或“每等级（数值）”表示。例如，“持续时间：1轮/每等级”代表在施法者等级1级时为一轮，2级时为二轮。“距离：25英尺+5英尺/每2等级”代表在施法者等级1级时距离为25英尺、2级与3级时为30英尺、4级与5级时为35英尺。“腹语术：每等级发出一分钟的腹语”代表施法者等级1级时发出一分钟的腹语，2级时两分钟，以此类推。

吟游诗人的法术

吟游诗人的零级法术（戏法）

舞光术(Dancing Lights)：制造火把或其他光源。

晕眩术(Daze)：生物失去下一次的动作。

侦测魔法(Detect Magic)：侦测60英尺内的法术或魔法物品。

闪光术(Flare)：使一个生物目眩（攻击检定 -1）。

幻音术(Ghost Sound)：发出虚幻的假声。

光亮术(Light)：使目标物品如火把般发光。

法师之手(Mage Hand)：可对五磅的物品使用心灵遥控。

修复术(Mending)：修复目标物品的细微损伤。

开关术(Open/Close)：打开或关上小或轻的目标物品。

魔法伎俩(Prestidigitation)：玩一些小把戏。

阅读魔法(Read Magic)：阅读卷轴及法术书。

提升抗力(Resistance)：受术者的豁免检定获得 +1 加值。

吟游诗人的一级法术

魔法警报(Alarm)：产生警报结界，持续时间为每等级两小时。

惊恐术(Cause Fear)：使一个生物逃窜 1d4 个回合。

魅惑人类(Charm Person)：使一个人类成为你的朋友。

治疗轻伤(Cure Light Wounds)：治疗 1d8 点伤害，每等级再多治疗 +1 点，最高 +5 点。

侦测密门(Detect Secret Doors)：发现 60 英尺内的密门。

抹消术(Erase)：消除一般或魔法书写文字。

脚底抹油(Expeditious Retreat)：你的速度变为两倍。

羽落术(Feather Fall)：目标物品或生物以缓慢的速度下降。

油腻术(Grease)：将 10 英尺见方区域或单一目标物品变得滑腻。

催眠术(Hypnotism)：使生命骰数总和为 2d4 的生物群陷入催眠状态。

鉴定术(Identify)：鉴识魔法物品的其中一项特性。

法师护甲(Mage Armor)：受术者获得 +4 盔甲加值。

魔化武器(Magic Weapon)：将魔力灌入武器，使其获得+1加值。

传讯术(Message)：可在远距离使用轻声交谈。

防护混乱 / 邪恶 / 善良 / 守序(Protection from Chaos/Evil/Good/Law)：AC 与豁免检定 +2。反制心灵控制，并可使元素生物与异界生物无法靠近。

无声幻影(Silent Image)：造出你想要的幻影。

睡眠术(Sleep)：使生命骰数总和为 2d4 的生物群陷入昏睡状态。

一级召唤怪物术(Summon Monster I)：可召唤异界生物为你作战。

隐形仆役(Unseen Servant)：产生一股服从号令的隐形力量。

腹语术(Ventriloquism)：每等级发出一分钟的腹语。

吟游诗人的二级法术

迷惑动物(Animal Trance)：迷惑生命骰数总和为2d6的动物。

目盲术/耳聋术(Blindness/Deafness)：使受术者目盲或耳聋。

朦胧术(Blur)：对受术者的攻击会有 20% 的失手几率。

蛮力术(Bull's Strength)：受术者获得 1d4+1 的力量加值，持续时间为每等级一小时。

轻灵术(Cat's Grace)：受术者获得 1d4+1 的敏捷加值，持续时间为每等级一小时。

治疗中度伤(Cure Moderate Wounds)：治疗 2d8 点伤害，每等级再多治疗 +1 点，最高 +10 点。

黑暗术(Darkness)：产生半径 20 英尺的超自然黑暗。

昼明术(Daylight)：产生半径 60 英尺的亮光。

减缓毒发(Delay Poison)：使毒性停止对受术者造成伤害，每等级持续一小时。

侦测思想(Detect Thoughts)：可以观察到他人的外在想法。

注目术(Enthrall)：将所有生物变为俘虏，范围为100英尺，每等级再多 10 英尺。

闪光尘(Glitterdust)：使生物目盲，或看见隐形生物的轮廓。

人类定身术(Hold Person)：使一个人类无法动弹，持续时间为每等级一轮。

催眠图纹(Hypnotic Pattern)：使生命骰数总和为 2d4+施法者等级的生物群陷入催眠状态。

隐形术(Invisibility)：受术者隐形，持续时间为每等级 10 分钟，或直到进行攻击为止。

浮空术(Levitate)：受术者依你指示上下移动。

物品定位术(Locate Object)：感应目标物品的所在方向，可指定物品类型或特定物品。

魔嘴(Magic Mouth)：触发时会说话。

次级幻影(Minor Image)：与“无声幻影”相同，只是能发出一些声音。

镜影术(Mirror Image)：制造跟你一样的分身幻影，个数为 1d4 个，每 3 等级增加一个，最多八个。

误导术(Misdirection)：使侦测指定生物或物品的预言系法术被误导。

遮蔽物品(Obscure Object)：目标物品不会被探测到。

烟火术(Pyrotechnics)：将火变为绚目的光或呛人的烟。

群体惊恐术(Scare)：使半径 15 英尺内生命骰数不高于6的生物慌乱。

识破隐形(See Invisibility)：发现隐形生物或物体。

粉碎音波(Shatter)：发出高速震动的音波，足以伤害目标物品或晶体生物。

沉默术(Silence)：消除半径 15 英尺范围内的声音。

音鸣爆(Sound Burst)：对受术者造成 1d8 音波伤害，并有可能震慑他。

暗示(Suggestion)：使受术者遵从暗示行动。

二级召唤怪物术(Summon Monster II)：可召唤异界生物为你作战。

飞虫走兽(Summon Swarm)：召唤小型爬行生物或飞行生物群。

塔莎狂笑术(Tasha's Hideous Laughter)：受术者在 1d3轮中失去动作能力。

巧言术(Tongues)：能说任何语言。

隐匿阵营(Undetectable Alignment)：隐藏阵营 24 小时。

风讯术(Whispering Wind)：将短讯送出，每等级一英里。

吟游诗人的三级法术

降咒(Bestow Curse)：单一属性值-6，或攻击检定、豁免检定、各种检定值都-4，或每次动作有50%失手几率。

闪现术(Blink)：忽隐忽现，持续时间为每等级一轮。

魅惑怪物(Charm Monster)：使一个怪物相信你是盟友。

锐耳术/鹰眼术(Clairaudience/Clairvoyance)：听或看到远方的情形，每等级维持一分钟。

困惑术(Confusion)：使受术者做一些怪事，持续时间为每等级一轮。

治疗重伤(Cure Serious Wounds)：治疗3d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+15点。

解除魔法(Dispel Magic)：使魔法效果或法术失效。

移位术(Displacement)：对受术者的攻击会有50%的失手几率。

情绪术(Emotion)：使受术者产生强烈情绪。

恐惧术(Fear)：使锥形范围内的目标群逃窜，持续时间为每等级一轮。

气化形体(Gaseous Form)：使受术者变为虚体状态，并可以缓慢飞行。

高等魔化武器(Greater Magic Weapon)：每3等级+1，最多+5。

造风术(Gust of Wind)：刮走或吹倒小型生物。

加速(Haste)：可以进行额外的"部分动作"，AC+4。

迷幻手稿(Illusory Script)：只有事先指定的读者可解读此文字。

隐形法球(Invisibility Sphere)：使10英尺内所有人隐形。

锐锋术(Keen Edge)：一般武器可增加一倍重击威胁范围。

李欧蒙小屋(Leomund's Tiny Hut)：造出可供10个生物使用的庇护所。

次级指使术(Lesser Geas)：命令生命骰数不高于7的对象。

反混乱/反邪恶/反善良/反秩序法阵(Magic Circle against Chaos/Evil/Good/ Law)：与防护法术相同，但范围为半径10英尺，每等级维持10分钟。

高等幻影(Major Image)：与"无声幻影"相同，只是有声音、气味和体温。

魅影驹(Phantom Steed)：产生魔法马，持续时间为每等级一小时。

移除诅咒(Remove Curse)：移除物品或人身上的诅咒。

移除疾病(Remove Disease)：清除对象身上所有疾病。

探知(Scrying)：可由远处监视受术者。

塑音术(Sculpt Sound)：造出新声音，或改变原声音。

蛇纹法印(Sepia Snake Sigil)：造出文字徽记，可使阅读者动弹不得。

缓慢术(Slow)：受术者数量为每等级一个，受术者只能进行"部分动作"。AC-2，近战检定-2。

三级召唤怪物术(Summon Monster III)：可召唤异界生物为你作战。

风墙术(Wind Wall)：使箭矢、小生物及气体转向。

吟游诗人的四级法术

破除结界(Break Enchantment)：破除受术者所带有的附加魔法、诅咒、石化，或解除其变化。

治疗致命伤(Cure Critical Wounds)：治疗4d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+20点。

侦测探知(Detect Scrying)：警告你有人使用魔法在偷窥。

任意门(Dimension Door)：传送至范围内任一地点。

驱逐术(Dismissal)：强迫生物回到原属异界。

支配人类(Dominate Person)：使用心灵控制类人生物。

幻景(Hallucinatory Terrain)：使某种地形看起来像是另一种（如：使原野看起来像森林）。

怪物定身(Hold Monster)：与"人类定身术"相同，但可指定任意种类生物。

高等隐形(Improved Invisibility)：与"隐形"相同，但受术者进行攻击后仍可保持隐形。

通晓传奇(Legend Lore)：得知一个人、地方或事物的相关传说。

李欧蒙庇护所(Leomund's Secure Shelter)：造出坚固的屋舍。

生物定位术(Locate Creature)：指出熟悉生物的方向。

篡改记忆(Modify Memory)：改变受术者的记忆，持续时间五分钟。

中和毒性(Neutralize Poison)：去除生物体内或体外的毒素。

虹彩图纹(Rainbow Pattern)：发出彩光，使生命骰数总和为24的生物群不被攻击或移开。

咆哮术(Shout)：使锥形范围内所有人震耳欲聋，并受到2d6点伤害。

四级召唤怪物术(Summon Monster IV)：可召唤异界生物为你作战。

吟游诗人的五级法术

异界探知(Contact Other Plane)：向异界强大存在询问问题。

操控水位(Control Water)：使水位上升或下降。

托梦法(Dream)：将讯息送至任何正在睡眠中的人。

防范探知(False Vision)：利用幻象使探知法术误判。

高等解除魔法(Greater Dispelling)：与"解除魔法"相同，但检定+20。

医疗法阵(Healing Circle)：治疗周围所有生物所受1d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+5点。

心灵迷雾(Mind Fog)：雾中的受术者感知值与意志检定-10。

海市蜃楼(Mirage Arcana0：与"幻景"相同，只是包含建筑物。

假象术(Mislead)：使你隐形，并产生分身幻象。

梦魇(Nightmare)：送出虚像，可造成1d10点伤害，并使对象精疲力竭。

常驻幻影(Persistent Image)：与"高等幻影"相同，但不需集中精神。

五级召唤怪物术(Summon Monster V)：可召唤异界生物为你作战。

吟游诗人的六级法术

操控天气(Control Weather)：可以改变特定区域的天气。

慑心目光(Eyebite)：魅惑受术者，或使之恐惧、生病或沉睡。

指使术(Geas/Quest)：与“次级指使术”相同，但可以影响所有生物。

高等探知(Greater Scrying)：与“探知”相同，但更快更久。

集体加速术(Mass Haste)：与“加速术”相同，但每等级可影响一个对象。

集体暗示(Mass Suggestion)：与“暗示”相同，但每等级多增加一个受术者。

永恒幻影(Permanent Image)：与“无声幻影”相同，但可以有视力、声音与气味。

异界传送(Plane Shift)：最高可使八个对象移动至另一异界。

预置幻影(Programmed Image)：与“高等幻影”相同，但是由事件触发而产生。

投影术(Project Image)：幻象分身可以走动和施法。

防生物力场(Repulsion)：生物无法接近你。

六级召唤怪物术(Summon Monster VI)：可召唤异界生物为你作战。

迷罩(Veil)：改变一群生物的外貌。

牧师的法术

牧师零级法术（祷念）

造水术(Create Water)：每等级可造出两加仑纯水。

治疗微伤(Cure Minor Wounds)：治疗1点伤害。

侦测魔法(Detect Magic)：侦测60英尺内的法术或魔法物品。

侦测毒性(Detect Poison)：侦测一个生物或小型物体所带有的毒性。

神导术(Guidance)：单次攻击检定、豁免检定或技能检定+1。

造成微伤(Inflict Minor Wounds)：接触攻击，伤害值为1点。

光亮术(Light)：使目标物品如火把般发光。

修复术(Mending)：修复目标物品的微微损伤。

净化食粮(Purify Food and Drink)：每等级精制出一立方英尺的水或食物。

阅读魔法(Read Magic)：阅读卷轴及法术书。

提升抗力(Resistance)：受术者的豁免检定获得+1加值。

恩赐(Virtue)：受术者获得1点暂时生命值。

牧师的一级法术

绝望术(Bane)：敌人受到攻击检定-1，抗恐惧豁免检定-1。

祝福术(Bless)：同伴获得攻击检定+1，抗恐惧豁免检定+1。

祝福圣水(Bless Water)：造出圣水。

惊恐术(Cause Fear)：使一个生物逃窜1d4个回合。

命令术(Command)：使一个受术者在一轮中遵从你所给的单字命令。

通晓语言(Comprehend Languages)：懂得所有可说可写的语言。

治疗轻伤(Cure Light Wounds)：治疗1d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+5点。

诅咒邪水(Curse Water)：制造邪水。

观命术(Deathwatch)：查看30英尺内的对象离死亡多近。

侦测混乱/邪恶/善良/守序(Detect Chaos/Evil/Good/Law)：发现生物、法术与物品。

侦测死灵(Detect Undead)：发现60英尺内的不死生物。

神恩(Divine Favor)：攻击检定与伤害掷骰每3等级获得+1加值。

丧志术(Doom)：受术者的攻击检定、伤害掷骰、豁免检定与技能检定均-2。

忍受元素伤害(Endure Elements)：指定一种元素形态，每轮忽略5点该元素形态所造成的伤害。

熵光护盾(Entropic Shield)：用远程武器攻击你会有20%的失手几率。

造成轻伤(Inflict Light Wounds)：接触攻击，造成1d8点伤害，每等级再多造成+1点伤害，最高+5点。

对死灵隐形(Invisibility to Undead)：不死生物无法察觉受术者，每等级增加一对象。

魔石术(Magic Stone)：变出三颗魔石，投掷可造成1d6+1点伤害，攻击检定+1。

魔化武器(Magic Weapon)：将魔力灌入武器，使其获得+1加值。

隐雾术(Obscuring Mist)：周围产生迷雾环绕。

防护混乱/邪恶/善良/守序(Protection from Chaos/Evil/Good/Law)：AC与豁免检定+2。反制心灵控制，并可使元素生物与异界生物无法靠近。

胡乱动作(Random Action)：生物在一轮中不由自主胡乱动作。

移除恐惧(Remove Fear)：使一个受术者的抗恐惧豁免检定+4，每4等级增加一对象。

圣域术(Sanctuary)：对手无法攻击你，你也无法进行攻击。

虔诚护盾(Shield of Faith)：神圣灵光，可获得至少+2偏斜加值。

一级召唤怪物术(Summon Monster I)：可召唤异界生物为你作战。

牧师的二级法术

援助术(Aid)：攻击检定与抗恐惧豁免检定均获得+1加值，并增加1d8暂时生命值。

动物信使(Animal Messenger)：将一只超小型动物送至指定地点。

卜筮(Augury)：得知动作结果是好是坏。

蛮力术(Bull's Strength)：受术者获得1d4+1的力量加值。

Dungeons & Dragons

持续时间为每等级一小时。

安定心神(Calm Emotions)：每等级可安抚 1d6 个生物，抵消情绪性效果。

祟敬术(Consecrate)：使指定区域充满正能量，使不死生物虚弱。

治疗中度伤(Cure Moderate Wounds)：治疗 2d8 点伤害，每等级再多治疗 +1 点，最高 +10 点。

黑暗术(Darkness)：产生半径 20 英尺的超自然黑暗。

死亡丧钟(Death Knell)：杀害濒死生物，你获得 1d8 暂时生命值、+2 力量值及 +1 施法者等级。

减缓毒发(Delay Poison)：使毒性停止对受术者造成伤害，每等级持续一小时。

亵渎术(Desecrate)：使指定区域充满负能量，使不死生物茁壮。

坚韧术(Endurance)：受术者获得 1d4+1 的体质加值，持续时间为每等级一小时。

注目术(Enthrall)：将所有生物变为俘虏，范围为 100 英尺，每等级再多 10 英尺。

寻找陷阱(Find Traps)：如游荡者般注意到陷阱。

遗体防腐(Gentle Repose)：保存一具尸体。

人类定身术(Hold Person)：使一个人无法动弹，持续时间为每等级一轮。

造成中度伤(Inflict Moderate Wounds)：接触攻击，造成 2d8 点伤害，每等级再多造成 +1 点伤害，最高 +10 点。

次级复原术(Lesser Restoration)：解除所有魔法属性减值，或回复 1d4 属性伤害。

完全修复术(Make Whole)：修复一件物品。

移除麻痹(Remove Paralysis)：移除人身上的麻痹、定身术或缓慢术。

抵抗元素伤害(Resist Elements)：每一轮可忽略指定能量形态所造成的前 12 点伤害。

粉碎音波(Shatter)：发出高速震动的音波，足以伤害目标物品或晶体生物。

护卫他人(Shield Other)：你代替受术者受伤害。

沉默术(Silence)：消除半径 15 英尺范围内的声音。

音鸣爆(Sound Burst)：对受术者造成 1d8 音波伤害，并有可能震慑他。

动物交谈(Speak with Animals)：你可以与自然动物交谈。

灵能武器(Spiritual Weapon)：魔法武器会自己攻击。

二级召唤怪物术(Summon Monster II)：可召唤异界生物为你作战。

隐匿阵营(Undetectable Alignment)：隐藏阵营 24 小时。

诚实之域(Zone of Truth)：范围内的对象无法说谎。

牧师的三级法术

操纵死尸(Animate Dead)：制造骷髅、僵尸等不死生物。

降咒(Bestow Curse)：单一属性值 -6，或攻击检定、豁免检定、各种检定值都 -4，或每次动作有 50% 失手几率。

目盲术/耳聋术(Blindness/Deafness)：使受术者目盲或耳聋。

疫病术(Contagion)：使受术者感染所指定的疫病。

不灭明焰(Continual Flame)：造出一支永远不灭，不会发热的火把。

造粮术(Create Food and Water)：每等级喂饱三个人或一匹马。

治疗重伤(Cure Serious Wounds)：治疗 3d8 点伤害，每等级再多治疗 +1 点，最高 +15 点。

昼明术(Daylight)：产生半径 60 英尺的亮光。

深幽黑暗术(Deeper Darkness)：目标物品半径 60 英尺范围内被绝对黑暗所笼罩。

解除魔法(Dispel Magic)：使魔法效果或法术失效。

守卫结界(Glyph of Warding)：魔法刻文，会伤害经过者。

幻影手(Helping Hand)：朦胧的鬼手将受术者带至你面前。

造成重伤(Inflict Serious Wounds)：接触攻击，造成 3d8 点伤害，每等级再多造成 +1 点伤害，最高 +15 点。

消除隐形(Invisibility Purge)：可消除隐形，范围为每等级 5 英尺。

物品定位术(Locate Object)：感应目标物品的所在方向，可指定物品类型或特定物品。

反混乱 / 反邪恶 / 反善良 / 反秩序法阵(Magic Circle against Chaos/Evil/Good/Law)：与"防护法术"相同，但范围为半径 10 英尺，每等级维持 10 分钟。

魔化防具(Magic Vestment)：将魔力灌入盾牌或盔甲，使其附加有每 3 等级 +1 的增强加值。

融身入石(Meld into Stone)：你和身上的装备可以与石头混合。

防护负能量(Negative Energy Protection)：受术者可抵抗能量与等级吸取。

遮蔽物品(Obscure Object)：目标物品不会被探测到。

祈祷术(Prayer)：盟友大部分检定都可得到 +1 加值，敌人则 -1。

防护元素伤害(Protection from Elements)：指定一种能量，每等级可吸收 12 点该种能量所造成的伤害。

移除目盲/耳聋(Remove Blindness/Deafness)：治疗正常或魔法造成的目盲或耳聋。

移除诅咒(Remove Curse)：移除物品或人身上的诅咒。

移除疾病(Remove Disease)：清除对象身上所有疾病。

灼热光辉(Searing Light)：发出射线，每 2 等级可对敌人多造成 1d8 点伤害。若对手是不死生物，则伤害更重。

死者交谈(Speak with Dead)：每 2 等级，尸体会多回答你一个问题。

植物交谈(Speak with Plants)：你可以与一般植物或植物型生物交谈。

塑石术(Stone Shape)：将石头雕塑成任何形状。

三级召唤怪物术(Summon Monster III)：可召唤异界生物为你作战。

水中呼吸法(Water Breathing)：受术者可在水面下呼吸。

DUNGEONS & DRAGONS

水面行走(Water Walk)：目标行于水上如履实地。

风墙术(Wind Wall)：使箭矢、小生物及气体转向。

牧师的四级法术

凌空而行(Air Walk)：使受术者可踏入空中（以45度攀爬），如在实地行走一般。

操控水位(Control Water)：使水位上升或下降。

治疗致命伤(Cure Critical Wounds)：治疗4d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+20点。

防死结界(Death Ward)：对死亡类法术与效果免疫。

次元锚(Dimensional Anchor)：阻挡往异次元的移动。

辨知谎言(Discern Lies)：识破蓄意的谎言。

驱逐术(Dismissal)：强迫生物回到原属异界。

预言术(Divination)：对预定要从事的活动提供有用的建言。

神能(Divine Power)：获得攻击加值、力量18、和每等级+1点生命值。

行动自如(Freedom of Movement)：受术者可以无视障碍物而如常行走。

巨虫术(Giant Vermin)：将昆虫变成巨虫。

高等魔化武器(Greater Magic Weapon)：每3等级+1，最多+5。

法术灌输(Imbue with Spell Ability)：将法术转换给受术者。

造成致命伤(Inflict Critical Wounds)：接触攻击，造成4d8点伤害，每等级再多造成+1点伤害，最高+20点。

次级异界誓盟(Lesser Planar Ally)：与生命骰数为8的一个异界生物交换条件彼此服务。

中和毒性(Neutralize Poison)：去除生物体内或体外的毒素。

毒击(Poison)：接触攻击，可造成1d10点体质伤害，一分钟后再重复。

驱离害虫(Repel Vermin)：昆虫无法靠近10英尺以内。

复原术(Restoration)：恢复被吸取的属性值与等级1级。

短讯术(Sending)：将短讯立刻传至任何地方。

法术免疫(Spell Immunity)：每4等级，可使受术者对一个法术免疫。

观照术(Status)：察看盟友的状态与位置。

四级召唤怪物术(Summon Monster IV)：可召唤异界生物为你作战。

巧言术(Tongues)：能说任何语言。

牧师的五级法术

赎罪术(Atonement)：祛除受术者的罪孽重负。

破除结界(Break Enchantment)：破除受术者所带有的附加魔法、诅咒、石化，或解除其变化。

毁灭法阵(Circle of Doom)：对四面八方的敌人造成1d8点伤害，每等级再多造成+1点伤害。

通神术(Commune)：每等级使神祇回答一个答案为是或否的问题。

反制混乱/邪恶/善良/守序(Dispel Chaos/Evil/Good/Law)：在对抗攻击时，可获得+4的加值。

幻化灵体(Ethereal Jaunt)：你变成灵体生物，持续时间每等级一轮。

焰击术(Flame Strike)：用圣火打击对手，每等级可造成1d6点伤害。

高等命令术(Greater Command)：与"命令术"相同，但可命令的生物个数与等级同。

圣居(Hallow)：目标地神圣化。

医疗法阵(Healing Circle)：治疗周围所有生物所受1d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+5点。

疫病虫群(Insect Plague)：大批昆虫出现，遮蔽视线并造成伤害，弱小生物逃窜。

正义烙印(Mark of Justice)：设定受术者在进行哪些动作时会触发诅咒。

异界传送(Plane Shift)：最高可使八个对象传送至另一界域。

死者复活(Raise Dead)：可救活死亡的生物，死亡时间上限与等级同。

正气如虹(Righteous Might)：身体变大，并获得力量值+4。

探知(Scrying)：可由远处窥视受术者。

杀生术(Slay Living)：接触攻击可杀死受术者。

法术抗力(Spell Resistance)：受术者可获得12+施法者等级的法术抗力。

五级召唤怪物术(Summon Monster V)：可召唤异界生物为你作战。

真知术(True Seeing)：见到所有事物的原本面貌。

邪居(Unhallow)：将目标地变为邪恶之所。

石墙术(Wall of Stone)：制造一面石墙，形状可自定。

牧师的六级法术

活化物体(Animate Objects)：目标物品会攻击你的对手。

防活物护罩(Antilife Shell)：10英尺内生物无法靠近。

放逐术(Banishment)：每等级可放逐2HD的生物。

剑刃障壁(Blade Barrier)：造出刀剑环绕保护你，每等级可造成1d6点伤害。

唤起死灵(Create Undead)：制造食尸鬼、阴影、妖鬼、尸妖、缚灵。

同游灵界(Etherealness)：与同伴一起旅行至灵界。

寻找捷径(Find the Path)：显示直接可到达目的地的路。

禁制术(Forbiddance)：禁止不同阵营的生物进入所在区域。

指使术(Geas/Quest)：与"次级指使术"相同，但可以影响所有生物。

高等解除魔法(Greater Dispelling)：与"解除魔法"相同，但检定+20。

高等守卫结界(Greater Glyph of Warding)：与"守卫结界"相同，但伤害值可到10d8点，或最高可用六级法术。

重伤术(Harm)：受术者只剩1d4点生命值。

医疗术(Heal)：治疗所有伤害、疾病与心理创伤。

英雄宴(Heroes' Feast)：每等级可带来足够一个生物享用的食物，医治其所有疾病，并施与法术"祝福术"。

异界誓盟(Planar Ally)：与"次级异界誓盟"相同，但生命骰数可至16。

六级召唤怪物术(Summon Monster VI)：可召唤异界生物为你作战。

御风而行(Wind Walk)：你与盟友化为蒸气，得以快速旅行。

回返真言(Word of Recall)：将你传送回指定地点。

牧师的七级法术

渎神之语(Blasphemy)：杀害非邪恶阵营的受术者，或使之麻痹、虚弱化或晕眩。

操控天气(Control Weather)：可以改变特定区域的天气。

灰飞烟灭(Destruction)：杀害受术者，并完全摧毁目标的残余物质。

律言(Dictum)：杀害非守序阵营的受术者，或使之麻痹、虚弱化或晕眩。

高等复原术(Greater Restoration)：与"复原术"相同，但恢复所有被吸取的等级与属性值。

高等探知(Greater Scrying)：与"探知"相同，但更快更久。

圣言(Holy Word)：杀死非善良阵营的受术者，或使之麻痹、虚弱化或晕眩。

脱身大法(Refuge)：使物品获得将拥有者传送回来的能力。

再生术(Regenerate)：受术者断裂的肢体可再生。

防生物力场(Repulsion)：生物无法接近你。

复生术(Resurrection)：使已死对象完全复活。

七级召唤怪物术(Summon Monster VII)：可召唤异界生物为你作战。

混沌真言(Word of Chaos)：杀害、困惑、震慑、震聋非混乱阵营的对象。

牧师的八级法术

防魔法力场(Antimagic Field)：抵消10英尺内的法术。

混沌护壁(Cloak of Chaos)：对抗守序阵营的生物时，获得AC+4、豁免+4、法术抗力25。

唤起高等死灵(Create Greater Undead)：制造木乃伊、幽灵、吸血鬼、幽魂。

感知位置(Discern Location)：得知目标生物或物品的确实位置。

地震术(Earthquake)：半径5英尺内产生剧烈摇晃。

火焰风暴(Fire Storm)：每等级可造成1d6点火焰伤害。

高等异界誓盟(Greater Planar Ally)：与"次级异界誓盟"相同，但生命骰数可至24。

圣洁灵光(Holy Aura)：对抗邪恶类法术时，获得AC+4、豁免+4、法术抗力25。

集体医疗术(Mass Heal)：与"医疗术"相同，但可针对多个受术者。

秩序护盾(Shield of Law)：对抗混乱类法术时，获得AC+4、豁免+4、法术抗力25。

八级召唤怪物术(Summon Monster VIII)：可召唤异界生物为你作战。

魔法徽记(Symbol)：被触发的符文可以发动一系列魔法效果。

邪恶灵光(Unholy Aura)：对抗善良类法术时，获得AC+4、豁免+4、法术抗力25。

牧师的九级法术

星界投射(Astral Projection)：将你及伙伴投射入星界。

吸能术(Energy Drain)：受术者获得2d4负向等级。

异界之门(Gate)：连接两个异界，以供通讯或旅行。

内爆术(Implosion)：每轮杀死一个生物。

奇迹术(Miracle)：请求神祇展现神迹。

缚魂术(Soul Bind)：囚锢刚死的灵魂，使它不受"复生术"作用。

复仇风暴(Storm of Vengeance)：下着酸液、闪电和冰雹的风暴。

九级召唤怪物术(Summon Monster IX)：可召唤异界生物为你作战。

完全复生术(True Resurrection)：与"复生术"相同，但不需要受术者的遗骸。

牧师领域

风领域（Air）

神祇：欧拜·亥

神授力量：可驱散或摧毁土系生物，如同善良阵营牧师驱散不死生物一样；或者命令或斥喝土系生物，如同邪恶阵营牧师斥喝不死生物一样。每天可使用这些能力的次数，等于3+魅力调整值。

风领域法术

1、隐雾术(Obscuring Mist)：周围产生迷雾环绕。

2、风墙术(Wind Wall)：使箭矢、小生物及气体转向。

3、气化形体(Gaseous Form)：使受术者变为虚体状态，并可以缓慢飞行。

4、凌空而行(Air Walk)：使受术者可踏入空中（以45度攀爬），如在实地行走一般。

5、操控风相(Control Winds)：改变风的方向与速度。

6、连环闪电(Chain Lighting)：每等级可造成1d6点伤害，每等级并可多选定一个次要受术者。

7、操控天气(Control Weather)：可以改变特定区域的天气。

8、旋风术(Whirlwind)：龙卷风可造成伤害，并可卷起生物。

9、元素集群(Elemental Swarm)：只能视为风类法术，可召唤多个元素。

DUNGEONS & DRAGONS

动物领域（Animal）

神祇：艾罗娜、欧拜・亥

神授力量：每天可施展一次"化兽为友"。"自然知识"为本职技能。

动物领域法术

1、安抚动物(Calm Animals)：安抚生命骰数总和为 2d4+施法者等级的动物、兽类与魔法兽。

2、动物定身术(Hold Animal)：使一只动物无法动弹，每等级可维持一轮。

3、支配动物(Dominate Animal)：目标动物会遵从无声的心灵命令。

4、驱离害虫(Repel Vermin)：昆虫无法靠近 10 英尺以内。

5、问道自然(Commune with Nature)：每等级可了解一英里之内的地形。

6、防动物护罩(Antilife Shell)：10 英尺内生物无法靠近。

7、动物化身(Animal Shapes)：每等级可选择一个盟友，变形成施法者指定的动物。

8、漫天虫蚀(Creeping Doom)：命令一群虫类进行攻击。

9、形体变化(Shapechange)：可变成任何生物，每轮并可更换一次。

混乱领域（Chaos）

神祇：柯瑞隆・拉瑞斯安、厄瑞斯努、格乌什、寇德、涅利达马拉

神授力量：施展混乱类法术时，施法者等级 +1。

混乱领域法术

1、防护守序(Protection from Law)：AC与豁免检定+2。反制心灵控制，并可使元素生物与异界生物无法靠近。

2、粉碎音波(Shatter)：发出高速震动的音波，足以伤害目标物品或晶体生物。

3、反秩序法阵(Magic Circle against Law)：与"防护守序"相同，但范围为半径 10 英尺，每等级可维持 10 分钟。

4、混沌之锤(Chaos Hammer)：伤害守序阵营的生物，并使他们变得忧愁。

5、反制守序(Dispel Law)：在对抗来自守序阵营生物的攻击时，可获得 +4 的加值。

6、活化物体(Animate Objects)：目标物品会攻击你的对手。

7、混沌真言(Word of Chaos)：杀害、困惑、震慑、震聋非混乱阵营的对象。

8、混沌护壁(Cloak of Chaos)：对抗守序阵营的生物时，获得 AC+4、豁免 +4、法术抗力 25。

9、九级召唤怪物术(Summon Monster IX)：视为混乱类法术，可召唤异界生物为你作战。

死亡领域（Death）

神祇：奈落、维婕丝

神授力量：每天可使用一次"死神之触"，这是一种类法术能力，带有使人死亡的效果。你必须完成"近战接触攻击"（使用"接触法术"的规则）。当接触到受术者时，每等级掷一次 1d6。如果总和值大于或等于目标生物的生命值，目标随即死亡。

死亡领域法术

1、惊恐术(Cause Fear)：使一个生物逃窜 1d4 个回合。

2、死亡丧钟(Death Knell)：杀害濒死生物，你获得 1d8 暂时生命值，+2 力量值及 +1 施法者等级。

3、操纵死尸(Animate Dead)：制造骷髅、僵尸等不死生物。

4、防死结界(Death Ward)：对死亡类法术与效果免疫。

5、杀生术(Slay Living)：接触攻击可杀死受术者。

6、唤起死灵(Create Undead)：制造食尸鬼、阴影、妖鬼、尸妖、缚灵。

7、灰飞烟灭(Destruction)：杀害受术者，并完全摧毁目标的残余物质。

8、唤起高等死灵(Create Greater Undead)：制造木乃伊、幽灵、吸血鬼、幽魂。

9、女妖之嚎(Wail of the Banshee)：每等级可杀死一个生物。

破坏领域（Destruction）

神祇：圣・库斯伯特、海克斯托

神授力量：获得"威力打击"的能力，这是一种超自然能力，可以在单次近战攻击中获得+4攻击加值。如果命中的话，可获得等同于施法者等级的伤害加值。在攻击前必须先声明要进行"威力打击"。每天可使用一次。

破坏领域法术

1、造成轻伤(Inflict Light Wounds)：接触攻击，造成 1d8 点伤害，每等级再多造成 +1 点伤害，最高 +5 点。

2、粉碎音波(Shatter)：发出高速震动的音波，足以伤害目标物品或晶体生物。

3、疫病术(Contagion)：使受术者感染所指定的疫病。

4、造成致命伤(Inflict Critical Wounds)：接触攻击，造成 4d8 点伤害，每等级再多造成 +1 点伤害，最高 +20 点。

5、毁灭法阵(Circle of Doom)：对四面八方的敌人都造成 1d8 点伤害，每等级再多造成 +1 点伤害。

6、重伤术(Harm)：受术者只剩 1d4 点生命值。

7、解离术(Disintegrate)：使一个生物或目标物品消失。

8、地震术(Earthquake)：半径 5 英尺内产生剧烈摇晃。

9、内爆术(Implosion)：每轮杀死一个生物。

土领域（Earth）

神祇：摩拉丁、欧拜・亥

神授力量：可驱散或摧毁风系生物，如同善良阵营牧师驱散不死生物一样；或者命令或斥喝风系生物，如同邪恶阵

营牧师斥喝不死生物一样。每天可使用这些能力的次数，等于3+魅力调整值。

土领域法术

1、魔石术(Magic Stone)：变出三颗魔石，投掷可造成1d6点伤害，攻击检定+1。

2、柔石术(Soften Earth and Stone)：将石头变为粘土，或将碎石变为细砂或烂泥。

3、塑石术(Stone Shape)：将石头雕塑成任何形状。

4、刺石术(Spike Stone)：指定区域的生物受到1d8点伤害，并有可能变慢。

5、石墙术(Wall of Stone)：制造一面石墙，形状可自定。

6、石肤术(Stoneskin)：不怕殴打、割伤、戳刺和挥砍。

7、地震术(Earthquake)：半径5英尺内产生剧烈摇晃。

8、钢筋铁骨(Iron Body)：身体变成活动的铁块。

9、元素集群(Elemental Swarm)：只能视为土类法术，可召唤多个元素。

邪恶领域（Evil）

神祇：厄瑞斯努、格乌什、海克斯托、奈落、维克那

神授力量：施展邪恶类法术时，施法者等级+1。

邪恶领域法术

1、防护善良(Protection from Good)：AC与豁免检定+2。反制心灵控制，并可使元素生物与异界生物无法靠近。

2、亵渎术(Desecrate)：使指定区域充满负能量，使不死生物茁壮。

3、反善良法阵(Magic Circle against Good)：与"防护善良"相同，但范围为半径10英尺，每等级可维持10分钟。

4、邪影击(Unholy Blight)：伤害善良阵营的生物，并使它们感到不舒服。

5、反制善良(Dispel Good)：在对抗来自善良阵营生物的攻击时，可获得+4的加值。

6、唤起死灵(Create Undead)：制造食尸鬼、阴影、妖鬼、尸妖、缚灵。

7、渎神之语(Blasphemy)：杀害非邪恶阵营的受术者，或使之麻痹、虚弱化或晕眩。

8、邪恶灵光(Unholy Aura)：对抗善良类法术时，获得AC+4、豁免+4、法术抗力25。

9、九级召唤怪物术(Summon Monster IX)：只能视为邪恶类法术，可召唤异界生物为你作战。

火领域（Fire）

神祇：欧拜·亥

神授力量：可驱散或摧毁水系生物，如同善良阵营牧师驱散不死生物一样；或者命令或斥喝

水系生物，如同邪恶阵营牧师斥喝不死生物一样。每天可使用这些能力的次数，等于3+魅力调整值。

火领域法术

1、燃烧之手(Burning Hands)：每等级造成1d4点火焰伤害，最大5d4。

2、燃火术(Produce Flame)：产生火焰直接烧灼敌人或掷向敌人，伤害值为1d4点，每2等级再+1点。

3、抵抗元素伤害(Resist Elements)：每一轮可忽略指定能量形态所造成的前12点伤害。能量形态只能为冷或火。

4、火墙术(Wall of Fire)：10英尺内可造成2d4点火焰伤害，20英尺内则造成1d4点火焰伤害。穿越火墙会受到2d6+施法者等级点伤害。

5、火焰护盾（Fire Shield）：攻击你的生物会受到火焰伤害，你可以不受热或冷影响。

6、火种术（Fire Seeds）：可以将橡实与浆果变成投炸武器。

7、火焰风暴（Fire Storm）：每等级可造成1d6点火焰伤害。

8、焚云术（Incendiary Cloud）：燃烧的云每轮可造成4d6点伤害。

9、元素集群（Elemental Swarm）：只能视为火类法术，可召唤多个元素。

善良领域（Good）

神祇：柯瑞隆·拉瑞斯安、艾罗娜、加尔·闪金、海若尼斯、蔻德、摩拉丁、培罗、悠达拉

神授力量：施展善良类法术时，施法者等级+1。

善良领域法术

1、防护邪恶（Protection from Evil）：AC与豁免检定+2。反制心灵控制，并可使元素生物与异界生物无法靠近。

2、援助术（Aid）：攻击检定与抗恐惧豁免检定均获得+1加值，并增加1d8点暂时生命值。

3、反邪恶法阵（Magic Circle against Evil）：与"防护邪恶"相同，但范围为半径10英尺，每等级可维持10分钟。

4、圣光击（Holy Smite）：伤害邪恶阵营生物，并使之目盲。

5、反制邪恶（Dispel Evil）：在对抗来自邪恶阵营生物的攻击时，可获得+4加值。

6、剑刃障壁（Blade Barrier）：造出刀剑环绕保护你，每等级可造成1d6点伤害。

7、圣言（Holy Word）：杀死非善良阵营的受术者，或使之麻痹、虚弱化或晕眩。

8、圣洁灵光（Holy Aura）：对抗邪恶类法术时，获得AC+4、豁免+4、法术抗力25。

9、九级召唤怪物术（Summon Monster IX）：只能视为善良类法术，可召唤异界生物为你作战。

医疗领域（Healing）

神祇：培罗

神授力量：施展医疗类法术时，施法者等级+1。

医疗领域法术

1、治疗轻伤（Cure Light Wounds）：治疗 1d8 点伤害，每等级再多治疗 +1 点，最高 +5 点。

2、治疗中度伤（Cure Moderate Wounds）：治疗 2d8 点伤害，每等级再多治疗 +1 点，最高 +10 点。

3、治疗重伤（Cure Serious Wounds）：治疗 3d8 点伤害，每等级再多治疗 +1 点，最高 +15 点。

4、治疗致命伤（Cure Critical Wounds）：治疗 4d8 点伤害，每等级再多治疗 +1 点，最高 +20 点。

5、医疗法阵（Heal Circle）：治疗周围所有生物所受 1d8 点伤害，每等级再多治疗 +1 点，最高 +5 点。

6、医疗术（Heal）：治疗所有伤害、疾病与心理创伤。

7、再生术（Regenerate）：受术者断裂的肢体可再生。

8、集体医疗术（Mass Heal）：与“医疗术”相同，但可针对多个受术者。

9、完全复生术（True Resurrection）：与“复生术”相同，但不需要受术者的遗骸。

知识领域（Knowledge）

神祇：博卡布、维克那

神授力量：所有知识技能都是本职技能。

知识领域法术

1、侦测密门（Detect Secret Door）：发现 60 英尺内的密门。

2、侦测思想（Detect Thoughts）：可以观察到他人的表面想法。

3、锐耳术 / 鹰眼术（Clairaudience/Clairvoyance）：听或看到远方的情形，每等级维持一分钟。

4、预言术（Divination）：对预定要从事的活动提供有用的建言。

5、真知术（True Seeing）：见到所有事物的原本面貌。

6、寻找捷径（Find the Path）：显示直接可到达目的地的路。

7、通晓传奇（Legend Lore）：得知一个人、地方或事物的相关传说。

8、感知位置（Discern Location）：得知目标生物或物品的确实位置。

9、预警术（Foresight）：对将要发生的危险产生第六感警告。

秩序领域（Law）

神祇：圣 • 库斯伯特、海若尼斯、海克斯托、摩拉丁、维婕丝、怒达拉

神授力量：施展守序类法术时，施法者等级 +1。

秩序领域法术

1、防护混乱（Protection from Chaos）：AC 与豁免检定 +2。反制心灵控制，并可使元素生物与异界生物无法靠近。

2、安定心神（Calm Emotions）：每等级可安抚 1d6 个生物，抵消情绪性效应。

3、反混乱法阵（Magic Circle against Chaos）：与“防护混乱”相同，但范围为半径 10 英尺，每等级可维持 10 分钟。

4、秩序之怒（Order's Wrath）：伤害混乱阵营的生物，并使它们晕眩。

5、反制混乱（Dispel Chaos）：在对抗来自混乱阵营生物的攻击时，可获得 +4 加值。

6、怪物定身术（Hold Monster）：与“人类定身术”相同，但可指定任意种类生物。

7、律言（Dictum）：杀害非守序阵营的受术者，或使之麻痹、虚弱化或晕眩。

8、秩序护盾（Shield of Law）：对抗混乱类法术时，获得 AC+4、豁免 +4、法术抗力 25。

9、九级召唤怪物术（Summon Monster IX）：只能视为守序类法术，可召唤异界生物为你作战。

机运领域（Luck）

神祇：法兰恩、寇德、涅利达马拉

神授力量：获得“好运”的能力，每天可使用一次。这种特异能力可以使你在掷骰后，马上重掷一次。你必须接受重掷后的结果，即使它比你原来的结果还糟。

机运领域法术

1、熵光护盾（Entropic shield）：用远程武器攻击你会有 20% 的失手几率。

2、援助术（Aid）：攻击检定与抗恐惧豁免检定均获得 +1 加值，并增加 1d8 点暂时生命值。

3、防护元素伤害（Protection from Elements）：指定一种能量，每等级可吸收 12 点该种能量所造成的伤害。

4、行动自如（Freedom of Movement）：受术者可以无视障碍物而如常行走。

5、破除结界（Break Enchantment）：破除受术者所带有的附加魔法、诅咒、石化，或解除其变化。

6、假象术（Mislead）：使你隐形，并产生分身幻象。

7、法术反转（Spell Turning）：将 1d4+6 法术等级的法术反弹回施法者。

8、圣洁灵光（Holy Aura）：对抗邪恶类法术时，获得 AC+4、豁免 +4、法术抗力 25。

9、奇迹术（Miracle）：请求神祇展现神迹。

魔法领域（Magic）

神祇：博卡布、维克那、维婕丝

神授力量：当使用卷轴、法杖或其他储有法术装置或即发法术装置，计算效果时，有效法师等级等于牧师等级的一半（最少为 1 级）。如果你同时兼职法师，则在使用卷轴或其他装置时，前述有效法师等级须再加上你实际的法师等级。

Dungeons & Dragons

魔法领域法术

1、涅斯图遮蔽灵光（Nystul's Undetectable Aura）：遮蔽魔法物品的灵光。

2、鉴定术（Identify）：鉴识魔法物品的其中一项特性。

3、解除魔法（Dispel Magic）：使魔法效果或法术失效。

4、法术灌输（Imbue with Spell Ability）：将法术转换给受术者。

5、法术抗力（Spell Resistance）：受术者可获得12+施法者等级的法术抗力。

6、防魔法力场（Antimagic Field）：抵消10英尺内的法术。

7、法术反转（Spell Turning）：将1d4+6法术等级反射回施法者。

8、防护法术（Protection from Spells）：施与受术者+8的抗力加值。

9、魔邓肯裂解术（Mordenkainen's Disjunction）：解除魔法，将物品上的附加魔法消除。

植物领域（Plant）

神祇：艾罗娜、欧拜·亥

神授力量：可命令或斥喝水系生物，如同邪恶阵营牧师斥喝不死生物一样。每天可使用这些能力的次数，等于3+魅力调整值。

"自然知识"为本职技能。

植物领域法术

1、纠缠术（Entangle）：半径40英尺内范围的所有人被植物纠缠。

2、树肤术（Barkskin）：获得+3或更高的天生防御加值。

3、植物滋长（Plant Growth）：使蔬果生长，农产量增加。

4、操控植物（Control Plants）：控制植物或蕈类，或与之交谈。

5、棘墙术（Wall of Thorns）：荆棘之墙会伤害任何想通过的人。

6、驱离木材（Repel Wood）：将木质物品推开。

7、化棍法（Changestaff）：将木棍变成树人，并听从你指挥。

8、命令植物（Command Plants）：植物可以活动，草木可以进行纠缠。

9、蔓生术（Shambler）：召唤1d4+2个蔓生怪为你作战。

保护领域（Protection）

神祇：柯瑞隆·拉瑞斯安、圣·库斯伯特、法兰恩、加尔·闪金、摩拉丁、悠达拉

神授力量：你可以制造"保护结界"，这是一种类法术能力，可以使你接触的人下次进行豁免检定时，获得与你等级相同的抗力加值。使用这项能力属于标准动作。"保护结界"属于防护系，持续时间为一小时，每天可使用一次。

保护领域法术

1、圣域术（Sanctuary）：对手无法攻击你，你也无法进行攻击。

2、护卫他人（Shield Other）：你代替受术者受伤害。

3、抵抗元素伤害(Resist Elements)：每一轮可忽略指定能量形态所造成的前12点伤害。

4、法术免疫（Spell Immunity）：每4等级，可使受术者对一个法术免疫。

5、法术抗力（Spell Resistance）：受术者可获得12+施法者等级的法术抗力。

6、防魔法力场（Antimagic Field）：抵消10英尺内的法术。

7、防生物力场（Repulsion）：生物无法接近你。

8、心灵屏障（Mind Blank）：受术者可对心灵性、情绪性与探知法术免疫。

9、虹光法球（Prismatic Sphere）：与"虹光法墙"相同，但是四周都环绕住。

力量领域（Strength）

神祇：圣·库斯伯特、格乌什、寇德、培罗

神授力量：你可以使用"力量专长"，这是一种超自然能力。使用时，你的力量值可以获得等同于职业等级的增强加值。使用此能力属于即时动作。此能力持续时间为一轮，每天可使用一次。

力量领域法术

1、忍受元素伤害（Endure Elements）：指定一种元素形态，每轮忽略5点该元素形态所造成的伤害。

2、蛮力术（Bull's Strength）：受术者获得1d4+1的力量加值，持续时间为每等级一小时。

3、魔化防具（Magic Vestment）：将魔力灌入盾牌或盔甲，使其附加有每3等级+1的增强加值。

4、法术免疫（Spell Immunity）：每4等级，可使受术者对一个法术免疫。

5、正气如虹（Righteous Might）：身体变大，并获得力量值+4。

6、石肤术（Stoneskin）：不怕殴打、割伤、戳刺和挥砍。

7、毕格比擒拿掌（Bigby's Grasping Hand）：出现用来掩护、推动物体与缠斗的魔手。

8、毕格比金刚拳（Bigby's Clenched Fist）：出现巨大的魔手攻击敌人。

9、毕格比粉碎掌（Bigby's Crushing Hand）：与"毕格比擒拿掌"相同，只是威力较强。

太阳领域（Sun）

神祇：艾罗娜、培罗

Dungeons & Dragons

神授力量：若是在可以进行一般驱散的地方遇到不死生物，你可以尝试进行更强力的驱散或斥喝。这种强力驱散或斥喝的方式与普通驱散或斥喝相同，但原本会被驱散、斥喝或命令的不死生物会被毁灭。

太阳领域法术

1、忍受元素伤害（Endure Elements）：指定一种元素形态，每轮忽略5点该元素形态所造成的伤害。所指定的元素形态只能为火或冰。

2、灼热金属（Heat Metal）：使金属灼热，足以烫伤任何接触它的人。

3、灼热光辉（Searing Light）：发出射线，每2等级可对敌人多造成1d8点伤害。若对手是不死生物，则伤害更重。

4、火焰护盾（Fire Shield）：攻击你的生物会受到火焰伤害，你可以不受热或冷影响。

5、焰击术（Flame Strike）：用圣火打击对手，每等级可造成1d6点伤害。

6、火种术（Fire Seeds）：可以将橡实与浆果变成投炸武器。

7、阳炎射线（Sunbeam）：产生会使人目盲的强光，并造成3d6点伤害。

8、阳炎爆（Sunburst）：10英尺内生物目盲，并造成3d6点伤害。

9、虹光法球（Prismatic Sphere）：与“虹光法墙”相同，但是四周环绕。

旅行领域（Travel）

神祇：法兰恩

神授力量：你可以自由活动，无视于使行动迟缓的魔法效果。此能力类似“行动自如”法术，每天可使用的次数为每等级一轮。此效果自动生效，直到时间截止或不再需要此效果。此效果每日只有总轮数的限制，因此一天可启动数次。这是一种超自然能力。“野外求生”为本职技能。

旅行领域法术

1、脚底抹油（Expeditious Retreat）：你的速度成为两倍。

2、物品定位术（Locate object）：感应目标物品的所在方向，可指定物品类型或特定物品。

3、飞行术（Fly）：受术者以速度90飞行。

4、任意门（Dimension Door）：传送至范围内任一地点。

5、传送术（Teleport）：立刻将你传送至任何地方。

6、寻找捷径（Find the Path）：显示直接可到达目的地的路。

7、准确传送术（Teleport without Error）：与“传送术”相同，但到达地点没有误差。

8、相位门（Phase Door）：可经由隐形的路径穿过木头或石头。

9、星界投射（Astral Projection）：将你及伙伴投射入星界。

诡术领域（Trickery）

神祇：博卡布、厄瑞斯努、加尔·闪金、涅莉达马拉，奈落

神授力量：“唬骗”、“易容”与“躲藏”为本职技能。

诡术领域法术

1、变颜术（Change Self）：改变自己的外貌。

2、隐形（Invisibility）：受术者隐形，持续时间为每等级10分钟，或直到进行攻击为止。

3、回避侦测（Nondetection）：受术者不会被探知法术探测到。

4、困惑术（Confusion）：使受术者做一些怪事，持续时间为每等级一轮。

5、防范探知（False Vision）：利用幻象使探知法术误判。

6、假象术（Mislead）：使你隐形，并产生分身幻象。

7、障幕（Screen）：利用幻象笼罩一个地区，使探知法术无法侦测。

8、变形万物（Polymorph Any Object）：将任何目标物品变成任意物体。

9、时间停止（Time Stop）：在1d4+1轮中自由行动。

战争领域（War）

神祇：柯瑞隆·拉瑞斯安、厄瑞斯努、格乌什、海若尼斯、海克斯托

神授力量：可自动获得所信仰神祇偏好武器的“擅长军用武器”和“专修武器”专长。

战争神祇	偏好武器
柯瑞隆·拉瑞斯安	长剑
厄瑞斯努	钉头锤
格乌什	矛（短矛、长矛、半身矛）
海克斯托	链枷（轻型或重型）
海若尼斯	长剑

战争领域法术

1、魔化武器（Magic Weapon）：将魔力灌入武器，使其获得+1加值。

2、灵能武器（Spiritual Weapon）：魔法武器会自己攻击。

3、魔化防具（Magic Vestment）：将魔力灌入盾牌或盔甲，使其附加有每3等级+1的增强加值。

4、神能（Divine Power）：获得攻击加值、力量18，和每等级+1点生命值。

5、焰击术（Flame Strike）：用圣火打击对手，每等级可造成1d6点伤害。

6、剑刃障壁（Blade Barrier）：造出刀剑环绕保护你，每等级可造成1d6点伤害。

7、律令震慑（Power Word, Stun）：震慑生命值低于150点的生物。

8、律令目盲（Power Word, Blind）：使生命骰总和低于200点的生物目盲。

Dungeons & Dragons

9、律令死亡（Power Word, Kill）：杀死一个强悍的受术者，或许多弱小对象。

水领域（Water）

神祇：欧拜·亥

神授力量：可驱散或摧毁火系生物，如同善良阵营牧师驱散不死生物一样；或者命令或斥喝火系生物，如同邪恶阵营牧师斥喝不死生物一样。每天可使用这些能力的次数，等于3+魅力调整值。

水领域法术

1、隐雾术（Obscuring Mist）：周围产生迷雾环绕。

2、云雾术（Fog Cloud）：产生浓雾遮蔽视线。

3、水中呼吸法（Water Breathing）：受术者可在水面下呼吸。

4、操控水位（Control Water）：使水位上升或下降。

5、冰风暴（Ice Storm）：40英尺的圆柱空间中下满冰雹，通过者受到5d6点伤害。

6、寒冰锥（Cone of Cold）：每等级造成1d6点寒冷伤害。

7、酸雾术（Acid Fog）：产生会造成强酸伤害的浓雾。

8、凋死术（Horrid Wilting）：范围30英尺内，每等级可造成1d8点伤害。

9、元素集群（Elemental Swarm）：视为水类法术，可召唤多个元素。

德鲁伊的法术

德鲁伊的零级法术（祷念）

造水术（Create Water）：每等级可造出两加仑纯水。

治疗微伤（Cure Minor Wounds）：治疗1点伤害。

侦测魔法（Detect Magic）：侦测60英尺内的法术或魔法物品。

侦测毒性（Detect Poison）：侦测一个生物或小型物体所带有的毒性。

闪光术（Flare）：使一个生物目眩（攻击检定-1）。

神导术（Guidance）：单次攻击检定、豁免检定或技能检定+1。

指北术（Know Direction）：指出北方。

光亮术（Light）：使目标物品如火把般发光。

修复术（Mending）：修复目标物品的细微损伤。

净化食粮（Purify Food and Drink）：每等级可精制出一立方英尺的水或食物。

阅读魔法（Read Magic）：阅读卷轴及法术书。

提升抗力（Resistance）：受术者的豁免检定获得+1加值。

恩赐（Virtue）：受术者获得1点暂时生命值。

德鲁伊的一级法术

化兽为友（Animal Friendship）：获得永久的动物伙伴。

安抚动物（Calm Animals）：安抚生命骰数总和为2d4+施法者等级的动物、兽类与魔法兽。

治疗轻伤（Cure Light Wounds）：治疗1d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+5点。

侦测动植物（Detect Animals or Plants）：侦测动植物种类。

侦测陷阱（Detect Snares and Pits）：侦测天然或简单的陷阱。

忍受元素伤害（Endure Elements）：指定一种元素形态，每轮忽略5点该元素形态所造成的伤害。

纠缠术（Entangle）：半径40英尺内范围的所有人被植物纠缠。

妖火（Faerie Fire）：以光描绘出受术者的轮廓，可抵消"朦胧术"、隐藏效果等。

神莓（Goodberry）：产生2d4颗莓子，每颗可治疗1点生命值，24小时内最多治疗8点。

对动物隐形（Invisibility to Animals）：动物无法察觉受术者，每等级可增加一对象。

魔牙（Magic Fang）：增强受术者的天生武器，使攻击检定与伤害掷骰获得+1加值。

隐雾术（Obscuring Mist）：周围产生迷雾环绕。

行动无踪（Pass without Trace）：每等级可使一个对象行走不留踪迹。

橡棍术（Shillelagh）：木棍或短棒成为+1武器，可造成1d10点伤害，持续时间为每等级一分钟。

一级召唤盟友术（Summon Nature's Ally I）：呼唤生物共同作战。

德鲁伊的二级法术

动物信使（Animal Messenger）：将一只超小型动物送至指定地点。

迷惑动物（Animal Trance）：迷惑生命骰数总和为2d6的动物。

树肤术（Barkskin）：获得+3或更高的天生防御加值。

魅惑人类或动物（Charm Person or Animal）：使一个人类或动物成为你的朋友。

冻寒金属（Chill Metal）：使金属寒冻，足以冻伤任何接触它的人。

减缓毒发（Delay Poison）：使毒性停止对受术者造成伤害，每等级可持续一小时。

火焰陷阱（Fire Trap）：打开目标物品，可造成1d4点伤害，每等级再多造成+1点伤害。

火焰刀（Flame Blade）：接触攻击可造成1d8点伤害，每2等级伤害多+1点。

炽焰法球（Flaming Sphere）：滚出一团火球，造成2d6点伤害，持续时间为每等级维持一轮。

灼热金属（Heat Metal）：使金属灼热，足以烫伤任何接触它的人。

动物定身术（Hold Animal）：使一只动物无法动弹，每等级可维持一轮。

次级复原术（Lesser Restoration）：解除所有魔法属性减值，或回复 1d4 属性伤害。

燃火术(Produce Flame)：产生火焰直接烧灼敌人或掷向敌人，伤害值为 1d4 点，每 2 等级再 +1 点。

抵抗元素伤害(Resist Elements)：每一轮可忽略指定能量形态所造成的前 12 点伤害。

柔石术（Soften Earth and Stone）：将石头变为粘土，或将碎石变为细砂或烂泥。

动物交谈（Speak with Animals）：你可以与自然动物交谈。

二级召唤盟友术（Summon Nature's Ally II）：呼唤生物共同作战。

飞虫走兽（Summon Swarm）：召唤小型爬行生物或飞行生物群。

树化术（Tree Shape）：你看上去就像一棵树，持续时间为每等级一轮。

曲木术（Warp Wood）：弯曲树木，可制武器手柄、扶手、门或厚板。

塑木术（Wood Shape）：重新塑造木质物品以合己身。

德鲁伊的三级法术

召雷术（Call Lightning）：在风暴中落雷直击目标，每等级造成 1d10 点伤害。

疫病术（Contagion）：使受术者感染所指定的疫病。

治疗中度伤（Cure Moderate Wounds）：治疗 2d8 点伤害，每等级再多治疗 +1 点，最高 +10 点。

植物凋零（Diminish Plants）：使一般植物变小并抑制生长。

支配动物（Dominate Animal）：目标动物会遵从无声的心灵命令。

高等魔牙(Greater Magic Fang)：增强受术者的天生武器，使攻击检定与伤害掷骰每 3 等级获得 +1 加值。

融身入石（Meld into Stone）：你和身上的配件可以与石头混合。

中和毒性（Neutralize Poison）：去除生物体内或体外的毒素。

植物滋长（Plant Growth）：使蔬果生长，农产量增加。

毒击（Poison）：接触攻击可造成 1d10 体质伤害，一分钟后再重复。

防护元素伤害（Protection from Elements）：指定一种能量，每等级可吸收 12 点该种能量所造成的伤害。

移除疾病（Remove Disease）：清除对象身上所有疾病。

圈套术（Snare）：制造简陋的魔法陷阱。

植物交谈（Speak with Plants）：你可以与一般植物或植物型生物交谈。

荆棘丛生（Spike Growth）：范围内生物受到 1d4 点伤害，行动可能被减缓。

塑石术（Stone Shape）：将石头雕塑成任何形状。

三级召唤盟友术（Summon Nature's Ally III）：呼唤生物共同作战。

水中呼吸法（Water Breathing）：受术者可在水面下呼吸。

德鲁伊的四级法术

防植物护罩（Antiplant Shell）：使会动的植物无法接近。

操控植物（Control Plants）：控制植物或蕈类，或与之交谈。

治疗重伤（Cure Serious Wounds）：治疗 3d8 点伤害，每等级再多治疗 +1 点，最高 +15 点。

解除魔法（Dispel Magic）：使魔法效果或法术失效。

焰击术（Flame Strike）：用圣火打击对手，每等级可造成 1d6 点伤害。

行动自如（Freedom of Movement）：受术者可以无视障碍物而如常行走。

巨虫术（Giant Vermin）：将昆虫变成巨虫。

灭火术（Quench）：灭掉正常火焰，或一个带有火焰效果的魔法物品。

转生术(Reincarnate)：使已死对象随便复活到任一身体。

驱离害虫(Repel Vermin)：昆虫无法靠近 10 英尺以内。

锈蚀爪（Rusting Grasp）：接触攻击，可使金属或合金锈蚀。

探知（Scrying）：可由远处窥视受术者。

雪雨暴（Sleet Storm）：妨碍视线与行动。

刺石术（Spike Stone）：指定区域的生物受到 1d8 点伤害，并有可能变缓慢。

四级召唤盟友术（Summon Nature's Ally IV）：呼唤生物共同作战。

德鲁伊的五级法术

动物异变（Animal Growth）：每 2 等级可使一个生物变成两倍大。

赎罪术（Atonement）：去除受术者的罪孽重负。

启蒙术（Awaken）：使树木或动物具有人的智慧。

问道自然（Commune with Nature）：每等级可了解一英里之内的地形。

操控风相（Control Winds）：改变风的方向与速度。

治疗致命伤（Cure Critical Wounds）：治疗 4d8 点伤害，每等级再多治疗 +1 点，最高 +20 点。

防死结界（Death Ward）：对死亡类法术与效果免疫。

圣居（Hallow）：目标地神圣化。

冰风暴（Ice Storm）：40 英尺的圆柱空间中下满冰雹，通过者受到 5d6 点伤害。

疫病虫群（Insect Plague）：大批昆虫出现，遮蔽视线并造成伤害，弱小生物逃窜。

五级召唤盟友术（Summon Nature's Ally V）：呼唤生物共同作战。

Dungeons & Dragons

化泥为石（Transmute Mud to Rock）：每等级可转换两个各边长10英尺的立方体。

化石为泥（Transmute Rock to Mud）：每等级可转换两个各边长10英尺的立方体。

融身入林（Tree Stride）：由一棵树跨越到远方的另一棵树。

邪居（Unhallow）：将目标地变为邪恶之所。

火墙术（Wall of Fire）：10英尺内可造成2d4点火焰伤害，20英尺内则造成1d4点火焰伤害。穿越火墙会受到2d6+施法者等级点伤害。

棘墙术（Wall of Thorns）：荆棘之墙会伤害任何想通过的人。

德鲁伊的六级法术

防活物护罩（Antilife Shell）：10英尺内生物无法靠近。

寻找捷径（Find the Path）：显示直接可到达目的地的路。

火种术（Fire Seeds）：可以将橡实与浆果变成投炸武器。

高等解除魔法（Greater Dispelling）：与“解除魔法”相同，但检定+20。

医疗法阵（Heal Circle）：治疗周围所有生物所受1d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+5点。

金刚木（Ironwood）：施法使树跟铁一样坚固。

橡树守卫（Liveoak）：将橡木化为树人守卫。

驱离木材（Repel Wood）：将木质物品推开。

储法杖（Spellstaff）：将一个法术储存在木杖上。

石言术（Stone Tell）：与天然石头或雕琢后的石制物交谈。

六级召唤盟友术（Summon Nature's Ally VI）：呼唤生物共同作战。

木遁术（Transport via Plants）：迅速地从一棵树移动至同种的另一棵树。

石墙术（Wall of Stone）：制造一面石墙，形状可自定。

德鲁伊的七级法术

化棍法（Changestaff）：将木棍变成树人，并听从你指挥。

操控天气（Control Weather）：可以改变特定区域的天气。

漫天虫蚀（Creeping Doom）：命令一群昆虫进行攻击。

火焰风暴（Fire Storm）：每等级可造成1d6火焰伤害。

高等探知（Greater Scrying）：与“探知”相同，但更快更久。

重伤术（Harm）：受术者只剩1d4点生命值。

医疗术（Heal）：治疗所有伤害、疾病与心理创伤。

七级召唤盟友术（Summon Nature's Ally VII）：呼唤生物共同作战。

阳炎射线（Sunbeam）：产生会使人目盲的强光，并造成3d6点伤害。

化铁为木（Transmute Metal to Wood）：40英尺内的金属变为木材。

真知术（True Seeing）：见到所有事物的原本面貌。

御风而行（Wind Walk）：你与盟友化为蒸气，得以快速旅行。

德鲁伊的八级法术

动物化身（Animal Shapes）：每等级可选择一个盟友，变形成施法者指定的动物。

命令植物（Command Plants）：植物可以活动，草木可以进行纠缠。

死亡一指（Finger of Death）：杀死一个对象。

驱离金石（Repel Metal or Stone）：将金属与石头推开。

反重力（Reverse Gravity）：目标物品或生物会向上“坠落”。

八级召唤盟友术（Summon Nature's Ally VIII）：呼唤生物共同作战。

阳炎爆（Sunburst）：10英尺内生物目盲，并造成3d6点伤害。

旋风术（Whirlwind）：龙卷风可造成伤害，并可卷起生物。

回返真言（Word of Recall）：将你传送回指定地点。

德鲁伊的九级法术

嫌恶术（Antipathy）：受法术影响的地域或目标物品会自动排斥某些生物。

地震术（Earthquake）：半径5英尺内产生剧烈摇晃。

元素集群（Elemental Swarm）：可召唤多个元素。

预警术（Foresight）：对将要发生的危险产生第六感警告。

集体医疗术（Mass Heal）：与“医疗术”相同，但可针对多个受术者。

蔓生术（Shambler）：召唤1d4+2个蔓生怪为你作战。

形体变化（Shapechange）：可变成任何生物，每轮并可更换一次。

九级召唤盟友术（Summon Nature's Ally IX）：呼唤生物共同作战。

共鸣术（Sympathy）：受法术影响的地域或目标物品会吸引某些生物。

圣武士的法术

圣武士的一级法术

祝福术（Bless）：同伴获得+1攻击检定，+1抗恐惧豁免检定。

祝福圣水（Bless Water）：造出圣水。

祝福武器（Bless Weapon）：使武器获得+1加值。

造水术（Create Water）：每等级可造出两加仑纯水。

治疗轻伤（Cure Light Wounds）：治疗1d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+5点。

侦测毒性（Detect Poison）：侦测一个生物或小型物体所带有的毒性。

侦测死灵（Detect Undead）：发现60英尺内的不死生物。

神恩（Divine Favor）：攻击检定与伤害掷骰每3等级获得+1加值。

忍受元素伤害（Endure Elements）：指定一种元素形态，每轮忽略5点该元素形态所造成的伤害。

魔化武器（Magic Weapon）：将魔力灌入武器，使其获得+1加值。

防护邪恶（Protection from Evil）：AC与豁免检定+2。反制心灵控制，并可使元素生物与异界生物无法靠近。

阅读魔法（Read Magic）：阅读卷轴及法术书。

提升抗力（Resistance）：受术者的豁免检定获得+1加值。

恩赐（Virtue）：受术者获得1点暂时生命值。

圣武士的二级法术

减缓毒发（Delay Poison）：使毒性停止对受术者造成伤害，每等级可持续一小时。

移除麻痹（Remove Paralysis）：移除人身上的麻痹、定身术或缓慢术。

抵抗元素伤害(Resist Elements)：每一轮可忽略指定能量形态所造成的前12点伤害。

护卫他人（Shield Other）：你代替受术者受伤害。

隐匿阵营（Undetectable Alignment）：隐藏阵营24小时。

圣武士的三级法术

治疗中度伤（Cure Moderate Wounds）：治疗2d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+10点。

辨知谎言（Discern Lies）：识破蓄意的谎言。

解除魔法（Dispel Magic）：使魔法效果或法术失效。

高等魔化武器（Greater Magic Weapon）：每3等级+1，最多+5。

医疗坐骑（Healing Mount）：与"医疗术"相同，用于战马或其他骑乘用生物。

反邪恶法阵（Magic Circle against Evil）：与防护法术相同，但范围为半径10英尺，每等级可维持10分钟。

祈祷术（Prayer）：盟友大部分检定都可得到+1加值，敌人则-1。

移除目盲/耳聋（Remove Blindness/Deafness）：治疗正常或魔法造成的目盲及耳聋。

圣武士的四级法术

治疗重伤（Cure Serious Wounds）：治疗3d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+15点（圣武士的有效施法者等级为10级）。

防死结界（Death Ward）：对死亡类法术与效果免疫。

反制邪恶（Dispel Evil）：在对抗来自邪恶阵营生物的攻击时，可获得+4加值。

行动自如（Freedom of Movement）：受术者可以无视障碍物而如常行走。

圣剑术（Holy Sword）：武器属性成为+5，对抗邪恶阵营生物时伤害值加倍。

中和毒性（Neutralize Poison）：去除生物体内或体外的毒素。

巡林客的法术

巡林客的一级法术

魔法警报（Alarm）：产生警报结界，持续时间为每等级二小时。

化兽为友（Animal Friendship）：获得永久的动物伙伴。

减缓毒发（Delay Poison）：使毒性停止对受术者造成伤害，每等级可持续一小时。

侦测动植物（Detect Animals or Plants）：侦测动植物种类。

侦测陷阱（Detect Snares and Pits）：侦测天然或简单的陷阱。

纠缠术（Entangle）：半径40英尺内范围的所有人被植物纠缠。

魔牙（Magic Fang）：增强受术者的天生武器，使攻击检定与伤害掷骰获得+1加值。

行动无踪（Pass without Trace）：每等级可使一个对象行走不留踪迹。

阅读魔法（Read Magic）：阅读卷轴及法术书。

抵抗元素伤害(Resist Elements)：每一轮可忽略指定能量形态所造成的前12点伤害。

动物交谈（Speak with Animals）：你可以与自然动物交谈。

一级召唤盟友术（Summon Nature's Ally I）：呼唤生物共同作战。

巡林客的二级法术

动物信使（Animal Messenger）：将一只超小型动物送至指定地点。

治疗轻伤（Cure Light Wounds）：治疗1d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+5点。

侦测混乱/邪恶/善良/守序(Detect Chaos/Evil/Good/Law)：发现生物、法术与物品。

动物定身术（Hold Animal）：使一只动物无法动弹，每等级可维持一轮。

防护元素伤害（Protection from Elements）：指定一种能量，每等级可吸收12点该种能量所造成的伤害。

睡眠术（Sleep）：使生命骰数总和为2d4的生物群陷入昏睡状态。

圈套术（Snare）：制造简陋的魔法陷阱。

植物交谈（Speak with Plants）：你可以与一般植物或植物型生物交谈。

二级召唤盟友术（Summon Nature's Ally II）：呼唤生物共同作战。

Dungeons & Dragons

巡林客的三级法术

操控植物（Control Plants）：控制植物或蕈类，或与之交谈。

治疗中度伤（Cure Moderate Wounds）：治疗 2d8 点伤害，每等级再多治疗 +1 点，最高 +10 点。

植物凋零（Diminish Plants）：使一般植物变小并抑制生长。

高等魔牙（Greater Magic Fang）：增强受术者的天生武器，使攻击检定与伤害掷骰有 3 等级获得 +1 加值。

中和毒性（Neutralize Poison）：去除生物体内或体外的毒素。

植物滋长（Plant Growth）：使蔬果生长，农产量增加。

移除疾病（Remove Disease）：清除对象身上所有疾病。

三级召唤盟友术（Summon Nature's Ally III）：呼唤生物共同作战。

树化术（Tree Shape）：你看上去就像一棵树，持续时间为每等级一轮。、

水面行走（Water Walk）：目标行于水上如履实地。

巡林客的四级法术

治疗重伤（Cure Serious Wounds）：治疗 3d8 点伤害，每等级再多治疗 +1 点，最高 +15 点。

行动自如（Freedom of Movement）：受术者可以无视障碍物而如常行走。

回避侦测（Nondetection）：受术者不会被探知法术探测到。

变形自己（Polymorph Self）：使自己有新的外型。

四级召唤盟友术（Summon Nature's Ally IV）：呼唤生物共同作战。

融身入林（Tree Stride）：由一棵树跨越到远方的另一棵树。

风墙术(Wind Wall)：使箭矢、小生物及气体转向。

术士与法师的法术

术士与法师的零级法术（戏法）

防护

提升抗力（Resistance）：受术者的豁免检定获得+1加值。

咒法

冷冻射线（Ray of Frost）：发出射线，造成1d3点冷冻伤害。

预言

侦测毒性（Detect Poison）：侦测一个生物或小型物体所带有的毒性。

附魔

晕眩术（Daze）：生物失去下一次的动作。

塑能

舞光术（Dancing Light）：制造火把或其他光源。

闪光术（Flare）：使一个生物目眩（攻击检定 -1）。

光亮术（Light）：使目标物品如火把般发光。

幻术

幻音术（Ghost Sound）：发出虚幻的假声。

死灵

打击死灵（Disrupt Undead）：对一个不死生物造成1d6点伤害。

变化

法师之手（Mage Hand）：可对五磅的物品使用心灵遥控。

修复术（Mending）：修复目标物品的细微损伤。

开关术（Open/Close）：打开或关上小或轻的目标物品。

共通

秘法印记（Arcane Mark）：刻上可见或不可见的个人记号。

侦测魔法（Detect Magic）：侦测 60 英尺内的法术或魔法物品。

魔法伎俩（Prestidigitation）：玩一些小把戏。

阅读魔法（Read Magic）：阅读卷轴及法术书。

术士与法师的一级法术

防护

魔法警报（Alarm）：产生警报结界，持续时间为每等级二小时。

忍受元素伤害（Endure Elements）：指定一种元素形态，每轮忽略 5 点该元素形态所造成的伤害。

封门术（Hold Portal）：将门户封闭。

防护混乱 / 邪恶 / 善良 / 守序(Protection from Chaos/Evil/Good/Law)：AC 与豁免检定 +2。反制心灵控制，并可使元素生物与异界生物无法靠近。

护盾术（Shield）：产生隐形圆盾，挡住"魔法飞弹"。

咒法

油腻术（Grease）：将 10 英尺见方区域或单一目标物品变得滑腻。

法师护甲（Mage Armor）：受术者获得 +4 盔甲加值。

召唤坐骑（Mount）：召唤可骑乘的马，持续时间为每等级二小时。

隐雾术（Obscuring Mist）：周围产生迷雾环绕。

一级召唤怪物术（Summon Monster I）：可召唤异界生物为你作战。

隐形仆役（Unseen Servant）：产生一股服从号令的隐形力量。

预言

通晓语言（Comprehend Languages）：懂得所有可说可写的语言。

侦测密门（Detect Secret Door）：发现 60 英尺内的密门。

侦测死灵（Detect Undead）：发现 60 英尺内的不死生物。

鉴定术（Identify）：鉴识魔法物品的其中一项特性。

克敌机先（True Strike）：下次攻击检定获得 +20 加值。

附魔

魅惑人类（Charm Person）：使一个人类成为你的朋友。

催眠术（Hypnotism）：使生命骰数总和为2d4的生物群陷

Dungeons & Dragons

入催眠状态。

睡眠术（Sleep）：使生命骰数总和为2d4的生物群陷入昏睡状态。

塑能

魔法飞弹（Magic Missile）：造成1d4+1点伤害，1级时可发射一颗，之后每2等级加一颗，最高五颗。

谭森飘浮碟（Tenser's Floating Disk）：直径三英尺的平行浮碟，每等级可载重100磅。

幻术

变颜术（Change Self）：改变自己的外貌。

七彩喷射（Color Spray）：震慑1d6个弱小生物，或将之敲到昏迷、使之目盲。

涅斯图伪装灵光（Nystul's Magical Aura）：使物品发出假的灵光。

涅斯图遮蔽灵光（Nystul's Undetectable Aura）：遮蔽魔法物品的灵光。

无声幻影（Silent Image）：造出你想要的幻影。

腹语术（Ventriloquism）：每等级可发出一分钟的腹语。

死灵

惊恐术（Cause Fear）：使一个生物逃窜1d4个回合。

冻寒之触（Chill Touch）：每等级可接触一次，每次造成1d6点伤害，甚至造成1点力量值伤害。

衰弱射线（Ray of Enfeeblement）：发出射线，造成力量值下降1d6，每2等级再下降1点。

变化

活化绳（Animate Rope）：造出一条魔法绳，依你的命令行动。

燃烧之手（Burning Hands）：每等级造成1d4点火焰伤害，最大5d4点。

变巨术（Enlarge）：每等级可使目标物品或生物变大10%，最大+50%。

抹消术（Erase）：消除一般或魔法书写文字。

脚底抹油（Expeditious Retreat）：你的速度成为两倍。

羽落术（Feather Fall）：目标物品或生物以缓慢的速度下降。

跳跃术（Jump）：受术者做"跳跃"技能检定时获得+30加值。

魔化武器（Magic Weapon）：将魔力灌入武器，使其获得+1加值。

传讯术（Message）：可在远距离使用轻声交谈。

缩小术（Reduce）：每等级可使目标物品或生物缩小10%，最大+50%。

电爪（Shocking Grasp）：接触时可传送电流，造成1d8点伤害，每等级再多造成+1点伤害。

蛛行术（Spider Climb）：获得可在墙上及天花板行走的能力。

术士与法师的二级法术

防护

秘法锁（Arcane Lock）：用魔法锁住门或箱子。

遮蔽物品（Obscure Object）：目标物品不会被探测到。

防护箭矢（Protection from Arrows）：受术者对大多数的远程武器免疫。

抵抗元素伤害(Resist Elements)：每一轮可忽略指定能量形态所造成的前12点伤害。

咒法

云雾术（Fog Cloud）：产生浓雾遮蔽视线。

闪光尘（Glitterdust）：使生物目盲，或看见隐形生物的轮廓。

马友夫强酸箭（Melf's Acid Arrow）：远程接触攻击，每轮造成2d4点伤害，持续时间为一轮，每3等级加一轮。

二级召唤怪物术（Summon Monster II）：可召唤异界生物为你作战。

飞虫走兽（Summon Swarm）：召唤小型爬行生物或飞行生物群。

蛛网术（Web）：将半径20英尺范围内布满粘粘的蜘蛛网。

预言

侦测思想（Detect Thoughts）：可以观察到他人的表面想法。

物品定位术（Locate object）：感应目标物品的所在方向，可指定物品类型或特定物品。

识破隐形（See Invisibility）：发现隐形生物或物体。

附魔

塔莎狂笑术（Tasha's Hideous Laughter）：受术者在1d3轮中失去动作能力。

塑能

不灭明焰（Continual Flame）：造出一支永远不灭，不会发热的火把。

黑暗术（Darkness）：产生半径20英尺的超自然黑暗。

昼明术（Daylight）：产生半径60英尺的亮光。

炽焰法球（Flaming Sphere）：滚出一团火球，造成2d6点伤害，持续时间为每等级维持一轮。

粉碎音波（Shatter）：发出高速震动的音波，足以伤害目标物品或晶体生物。

幻术

朦胧术（Blur）：对受术者的攻击会有20%的失手几率。

催眠图纹（Hypnotic Pattern）：使生命骰数总和为2d4+施法者等级的生物群陷入催眠状态。

隐形（Invisibility）：受术者隐形，持续时间为每等级10分钟，或直到进行攻击为止。

李欧蒙陷阱（Leomund's Trap）：使物品看起来像设了陷阱。

魔嘴（Magic Mouth）：触发时会说话。

次级幻影（Minor Image）：与"无声幻影"相同，只是能发出一些声音。

镜影术（Mirror Image）：制造跟你一样的分身幻影，个

Dungeons & Dragons

数为 1d4 个，每 3 等级再增加一个，最多八个。

误导术 (Misdirection)：使侦测指定生物或物品的预言系法术被误导。

死灵

食尸鬼之触 (Ghoul Touch)：麻痹受术者，并使之散发恶臭，范围内生物会有 -2 减值。

群体惊恐术 (Scare)：使半径 15 英尺内生命骰数不高于 6 的生物慌乱。

幽灵手 (Spectral Hand)：造出发光的灵体鬼手来传送接触攻击。

变化

变身术 (Alter Self)：与“变颜术”相同，只是变化更剧烈。

目盲术/耳聋术 (Blindness/Deafness)：使受术者目盲或耳聋。

蛮力术 (Bull's Strength)：受术者获得 1d4+1 的力量加值，持续时间为每等级一小时。

轻灵术 (Cat's Grace)：受术者获得 1d4+1 的敏捷加值，持续时间为每等级一小时。

黑暗视觉 (Darkvision)：在完全黑暗中可见距离 60 英尺。

坚韧术 (Endurance)：受术者获得 1d4+1 的体质加值，持续时间为每等级一小时。

敲击术 (Knock)：开启上锁或被魔法封印的门。

浮空术 (Levitate)：受术者依你指示上下移动。

烟火术 (Pyrotechnics)：将火变为绚目的光或呛人的烟。

魔绳术 (Rope Trick)：最高可将八个生物藏在异次元中。

风讯术 (Whispering Wind)：将简讯送出，每等级一英里。

术士与法师的三级法术

防护

解除魔法 (Dispel Magic)：使魔法效力或法术失效。

爆裂符文 (Explosive Runes)：阅读时会造成 6d6 点伤害。

反混乱/反邪恶/反善良/反秩序法阵 (Magic Circle against Chaos/Evil/Good/Law)：与“防护法术”相同，但范围为半径 10 英尺，每等级可维持 10 分钟。

回避侦测 (Nondetection)：受术者不会被探知法术探测到。

防护元素伤害 (Protection from Elements)：指定一种能量，每等级可吸收 12 点该种能量所造成的伤害。

咒法

火焰箭 (Flame Arrow)：射出带有火焰的射击物品，可造成额外伤害，或射出霹雳火。

魅影驹 (Phantom Steed)：产生魔法马，持续时间为每等级一小时。

蛇纹法印 (Sepia Snake Sigil)：造出文字徽记，可使阅读者动弹不得。

雪雨暴 (Sleet Storm)：妨碍视线与行动。

臭云术 (Stinking Cloud)：发出令人反胃的气味，持续时间为每等级一轮。

三级召唤怪物术 (Summon Monster III)：可召唤异界生物为你作战。

预言

锐耳术/鹰眼术 (Clairaudience/Clairvoyance)：听或看到远方的情形，每等级维持一分钟。

巧言术 (Tongues)：能说任何语言。

附魔

人类定身术 (Hold Person)：使一个人无法动弹，持续时间为每等级一轮。

暗示 (Suggestion)：使受术者遵从暗示行动。

塑能

火球术 (Fireball)：每等级可造成 1d6 点伤害，范围为半径 20 英尺。

造风术 (Gust of Wind)：刮走或吹倒小型生物。

李欧蒙小屋 (Leomund's Tiny Hut)：造出可供 10 个生物使用的庇护所。

闪电束 (Lightning Bolt)：电流每等级可造成 1d6 点伤害。

风墙术 (Wind Wall)：使箭矢、小生物及气体转向。

幻术

移位术 (Displacement)：对受术者的攻击会有 50% 的失手几率。

迷幻手稿 (Illusory Script)：只有事先指定的读者可解读此文字。

隐形法球 (Invisibility Sphere)：使 10 英尺内所有人隐形。

高等幻影 (Major Image)：与“无声幻影”相同，只是有声音、气味和体温。

死灵

遗体防腐 (Gentle Repose)：保存一具尸体。

死灵定身术 (Halt Undead)：使不死生物无法动弹，持续时间为每等级一轮。

吸血鬼之触 (Vampiric Touch)：接触攻击造成 1d6/ 每 2 等级的伤害，所造成的伤害值成为施法者的生命值。

变化

闪现术 (Blink)：忽隐忽现，持续时间为每等级一轮。

飞行术 (Fly)：受术者以速度 90 飞行。

气化形体 (Gaseous Form)：使受术者变为虚体状态，并可以缓慢飞行。

高等魔化武器 (Greater Magic Weapon)：每 3 等级 +1，最多 +5。

加速术 (Haste)：可以进行额外的“部分动作”，AC+4。

锐锋术 (Keen Edge)：一般武器可增加一倍重击范围。

秘密文页 (Secret Page)：将一页图文改变，使之认不出原文。

缩物术 (Shrink Item)：目标物品缩到十二分之一大。

缓慢术 (Slow)：受术者数为每等级一个，受术者只能进行“部分动作”，AC-2，近战检定 -2。

水中呼吸法 (Water Breathing)：受术者可在水面下呼吸。

术士与法师的四级法术

防护

次元锚（Dimensional Anchor）：阻挡往异次元的移动。

火焰陷阱（Fire Trap）：打开目标物品，可造成 1d4 点伤害，每等级再多造成 +1 点伤害。

次级法术无效结界（Minor Globe of Invulnerability）：中断一级至三级的法术效果。

移除诅咒（Remove Curse）：移除物品或人身上的诅咒。

石肤术（Stoneskin）：不怕殴打、割伤、戳刺和挥砍。

咒法

艾伐黑触手（Evard's Black Tentacles）：1d4+ 施法者等级只触手随机出现在 15 英尺范围内进行擒拿。

李欧蒙庇护所（Leomund's Secure Shelter）：造出坚固的屋舍。

次级造物术（Minor Creation）：制造出衣物或木质物品。

重雾术（Solid Fog）：造出会阻碍视线与减缓移动的浓雾。

四级召唤怪物术（Summon Monster IV）：可召唤异界生物为你作战。

预言

秘法眼（Arcane Eye）：隐形的飘浮之眼，速度为每轮 30 英尺。

侦测探知（Detect Scrying）：警告你有人使用魔法在窃听。

生物定位术（Locate Creature）：指出熟悉生物的方向。

探知（Scrying）：可由远处监视受术者。

附魔

魅惑怪物（Charm Monster）：使一个怪物相信你是盟友。

困惑术（Confusion）：使受术者做一些怪事，持续时间为每等级一轮。

情绪术（Emotion）：使受术者产生强烈情绪。

次级指使术（Lesser Geas）：命令生命骰数不高于 7 的对象。

塑能

火焰护盾（Fire Shield）：攻击你的生物会受到火焰伤害，你可以不受热或冷影响。

冰风暴（Ice Storm）：40 英尺的圆柱空间中落下冰雹，通过者受到 5d6 点伤害。

欧提路克魔封法球（Otiluke's Resilient Sphere）：形成球型场域，一方面保护受术者，一方面将之困于其中。

咆哮术（Shout）：使锥形范围内所有人震耳欲聋，并受到 2d6 点伤害。

火墙术（Wall of Fire）：10 英尺内可造成 2d4 点火焰伤害，20 英尺内则造成 1d4 点火焰伤害。穿越火墙会受到 2d6+ 施法者等级点伤害。

冰墙术（Wall of Ice）：使用"平面功效"造出冰墙，生命值为 15+ 施法者等级点；或使用"半球功效"将生物困于其中。

幻术

幻景（Hallucinatory Terrain）：使某种地形看起来像是另一种（如：使原野看起来像森林）。

幻墙术（Illusory Wall）：制造拟真的墙、门、天花板，但任何事物都可穿过。

高等隐形（Improved Invisibility）：与"隐形"相同，但受术者进行攻击后仍可保持隐形。

魅影杀手（Phantasmal Killer）：恐怖的幻象出现杀害受术者，或对其造成 3d6 点伤害。

虹彩图纹（Rainbow Pattern）：发出彩光，使生命骰数总和为 24 的生物群不被攻击或移开。

幽影咒法术（Shadow Conjuration）：假拟低于四级的咒法系法术。

死灵

疫病术（Contagion）：使受术者感染所指定的疫病。

弱能术（Enervation）：受术者获得 1d4 负向等级。

恐惧术（Fear）：使锥形范围内的目标群逃窜，持续时间为每等级一轮。

变化

降咒（Bestow Curse）：单一属性值 -6，或攻击检定、豁免检定、各种检定值都 -4，或每次动作有 50% 失手几率。

任意门（Dimension Door）：传送至范围内任一地点。

变形他人（Polymorph Other）：给予一个受术者新的外型。

变形自己（Polymorph Self）：使自己有新的外型。

拉瑞强记法（Rary's Mnemonic Enhancer）：准备额外的法术，或保留前一次使用的法术。只有法师能使用。

术士与法师的五级法术

防护

驱逐术（Dismissal）：强迫生物回到原属异界。

咒法

死云术（Cloud Kill）：杀死生命骰数 3 以下生物，生命骰数 4 到 6 者没通过豁免检定则死亡。

李欧蒙秘藏箱（Leomund's Secret Chest）：将贵重宝箱藏于灵界，在需要时可任意取用。

次级异界誓缚（Lesser Planar Binding）：困住异界生物，直至它完成工作为止。

高等造物术（Major Creation）：与"次级造物术"相同，但可创造石头与金属。

魔邓肯忠犬（Mordenkainen's Faithful Hound）：出现魅影狗，可守卫，亦可攻击。

五级召唤怪物术（Summon Monster V）：可召唤异界生物为你作战。

铁墙术（Wall of Iron）：生命值为每 4 等级 30 点，可压在对手身上。

石墙术（Wall of Stone）：制造一面石墙，形状可自定。

预言

异界探知（Contact Other Plane）：向异界强大存在询问问题。

窥视魔眼（Prying Eyes）：造出数量为 1d4+ 施法者等级只飘浮魔眼为你进行侦察。

Dungeons & Dragons

拉瑞心灵连线（Rary's Telepathic Bond）：使同伴间可使用心灵沟通。

附魔

支配人类（Dominate Person）：使用心灵控制人类生物。

弱智术（Feeblemind）：使受术者智力值降至 1。

怪物定身术（Hold Monster）：与"人类定身术"相同，但可指定任意种类生物。

心灵迷雾（Mind Fog）：雾中的受术者感知值与意志检定-10。

塑能

毕格比护身掌（Bigby's Interposing Hand）：出现魔手，可在战斗时提供 90% 的掩蔽。

寒冰锥（Cone of Cold）：每等级造成 1d6 点寒冷伤害。

短讯术（Sending）：将短讯立刻传至任何地方。

力墙术（Wall of Force）：产生不会受伤的墙。

幻术

托梦法（Dream）：将讯息送至任何正在睡眠中的人。

防范探知（False Vision）：利用幻象使探知法术误判。

高等幽影咒法术（Greater Shadow Conjuration）：与"幽影咒法"相同，但最高可以到四级法术，并有 40% 的真实性。

海市蜃楼（Mirage Arcana）：与"幻景"相同，只是包含建筑物。

梦魇（Nightmare）：送出虚像，可造成 1d10 点伤害，并使对象精疲力竭。

常驻幻影（Persistent Image）：与"高等幻影"相同，但不需集中精神。

伪装术（Seeming）：改变人的外貌，每2等级可改变一个人。

幽影塑能术（Shadow Evocation）：假拟低于五级的塑能术法术。

死灵

操纵死尸（Animate Dead）：制造骷髅、僵尸等不死生物。

魔魂壶（Magic Jar）：可以附身到另一生物。

变化

动物异变（Animal Growth）：每 2 等级可使一个生物变成两倍大。

鬼斧神工（Fabricate）：使原始材料变为成品。

穿墙术（Passwall）：每等级可在墙上多造成一英尺深的裂洞。

塑石术（Stone Shape）：将石头雕塑成任何形状。

心灵遥控（Telekinesis）：可将物体举起或远距离移动，物体重量上限为每等级 25 磅。

传送术（Teleport）：立刻将你传送至任何地方。

化泥为石（Transmute Mud to Rock）：每等级可转换两个各边长 10 英尺的立方体。

化石为泥（Transmute Rock to Mud）：每等级可转换两个各边长 10 英尺的立方体。

共通

魔法恒定术（Permanency）：可使法术永久有效，需耗费经验值。

术士与法师的六级法术

防护

防魔法力场（Antimagic Field）：抵消 10 英尺内的法术。

法术无效结界（Globe of Invulnerability）：与"次级法术无效结界"相同，但可至四级法术。

高等解除魔法（Greater Dispelling）：与"解除魔法"相同，但检定 +20。

铜墙铁壁（Guards and Wards）：一系列防护性法术与魔法效果。

防生物力场（Repulsion）：生物无法接近你。

咒法

酸雾术（Acid Fog）：产生会造成强酸伤害的浓雾。

异界誓缚（Planar Binding）：与"次级异界誓缚"相同，但最高可至生命骰数 16。

六级召唤怪物术（Summon Monster VI）：可召唤异界生物为你作战。

预言

解析咒文（Analyze Dweomer）：发现受术者的魔法形态。

通晓传奇（Legend Lore）：得知一个人、地方或事物的相关传说。

真知术（True Seeing）：见到所有事物的原本面貌。

附魔

指使术（Geas/Quest）：与"次级指使术"相同，但可以影响所有生物。

集体暗示（Mass Suggestion）：与"暗示"相同，但每等级可增加一个受术者。

塑能

毕格比飞击掌（Bigby's Forceful Hand）：出现巨大的魔手推开生物。

连环闪电（Chain Lighting）：每等级可造成 1d6 点伤害，每等级并可多选定一个次要受术者。

触发术（Contingency）：设定另一法术的触发条件。

欧提路克冰封法球（Otiluke's Freezing Sphere）：将水结冻，并造成寒冷伤害。

幻术

高等幽影塑能术（Greater Shadow Evocation）：与"幽影塑能术"相同，但最高可以到五级法术。

假象术（Mislead）：使你隐形，并产生分身幻象。

永恒幻影（Permanent Image）：与"无声幻影"相同，但可以有视力、声音与气味。

预置幻影（Programmed Image）：与"高等幻影"相同，但是由事件触发而产生。

投影术（Project Image）：幻象分身可以走动和施法。

阴魂咒法术（Shades）：与"幽影咒法术"相同，但最高可以到五级法术，并有 60% 的真实性。

迷罩（Veil）：改变一群生物的外貌。

死灵

死亡法阵（Circle of Death）：每等级杀害生命骰数总和为 1d4 的生物。

变化

操控水位（Control Water）：使水位上升或下降。

操控天气（Control Weather）：可以改变特定区域的天气。

解离术（Disintegrate）：使一个生物或目标物品消失。

慑心目光（Eyebite）：魅惑受术者，或使之恐惧、生病或沉睡。

石化术：使受术者成为石像。

集体加速术（Mass Haste）：与“加速术”相同，但每等级可影响一个对象。

魔邓肯回忆术（Mordenkainen's Lucubration）：回想起五级或以下的法术。只有法师能使用。

地动术（Move Earth）：挖出沟渠或造出山丘。

解除石化（Stone to Flesh）：将被石化的生物变回来。

谭森变形术（Tenser's Transformation）：获得战斗加值。

术士与法师的七级法术

防护

放逐术（Banishment）：每等级可放逐 2HD 的生物。

隔离术（Sequester）：受术者由视野中隐形，也无法被探知。

法术反转（Spell Turning）：将 1d4+6 法术等级的法术反弹回施法者。

咒法

卓姆吉瞬间召唤（Drawmij's Instant Summons）：已预备好的物品出现在你手中。

魔邓肯豪宅（Mordenkainen's Magnificent Mansion）：出现门，可通往异次元的房子。

相位门（Phase Door）：可经由隐形的路径穿过木头或石头。

律令震慑（Power Word, Stun）：震慑生命值低于 150 点的生物。

七级召唤怪物术（Summon Monster VII）：可召唤异界生物为你作战。

预言

高等探知（Greater Scrying）：与“探知”相同，但更快更久。

灵视（Vision）：与“通晓传奇”相同，但更快更费力。

附魔

摄魂术（Insanity）：目标生物会受到持续性的“困惑术”攻击。

塑能

毕格比擒拿掌（Bigby's Grasping Hand）：出现用来掩护、推动物体与缠斗的魔手。

延迟爆裂火球（Delayed Blast Fireball）：每等级造成 1d8 点火焰伤害，你可以将炸裂时间延后五轮。

魔力监牢（Forcecage）：形成立方体的力场，将一切困于其中。

魔邓肯之剑（Mordenkainen's Sword）：造出飘浮的魔法剑攻击对手。

虹光喷射（Prismatic Spray）：射线击中对手，可以造成多种魔法效果。

幻术

集体隐形（Mass Invisibility）：与“隐形”相同，但可影响范围内所有人。

行影术（Shadow Walk）：步入阴影中，以进行快速移动。

拟象（Simulacrum）：造出生物的分身幻象，但有部份是真实的。

死灵

操控死灵（Control Undead）：不死生物不会攻击你，并听从你号令。

死亡一指（Finger of Death）：杀害一个对象。

变化

幻化灵体（Ethereal Jaunt）：你变成灵体生物，持续时间每等级一轮。

异界传送（Plane Shift）：最高可使八个对象移动至另一异界。

反重力（Reverse Gravity）：目标物品或生物会向上“坠落”。

雕像术（Statue）：受术者化为雕像。

准确传送术（Teleport without Error）：与“传送术”相同，但到达地点没有误差。

传送物品（Vanish）：与“传送术”相同，但影响的是接触的物品。

共通

有限祈愿术（Limited Wish）：在法术的限制下改变现实状态。

术士与法师的八级法术

防护

心灵屏障（Mind Blank）：受术者可对心灵性、情绪性与探知法术免疫，

虹光法墙（Prismatic Wall）：法墙的光可造成多种魔法效果。

防护法术（Protection from Spells）：施与受术者 +8 的抗力加值。

咒法

高等异界誓缚（Greater Planar Binding）：与“次级异界誓缚”相同，但最高可至生命骰数 24。

焚云术（Incendiary Cloud）：燃烧的云每轮可造成 4d6 点伤害。

迷宫术（Maze）：将受术者困于异次元迷宫。

律令目盲（Power Word, Blind）：使生命值总和低于 200 点的生物目盲。

八级召唤怪物术（Summon Monster VIII）：可召唤异界生物为你作战。

锢魂术（Trap the Soul）：将受术者囚于宝石内。

Dungeons & Dragons

预言

感知位置（Discern Location）：得知目标生物或物品的确实位置。

附魔

嫌恶术（Antipathy）：受法术影响的地域或目标物品会自动排斥某些生物。

束缚大法（Binding）：可禁锢生物。

短讯暗示（Demand）：与“短讯术”相同，但可送出法术“暗示”。

集体魅惑（Mass Charm）：与“魅惑怪物”相同，但可影响30英尺内所有生物。

奥图迷舞（Otto's Irresistible Dance）：强迫受术者跳舞。

共鸣术（Sympathy）：受法术影响的地域或目标物品会吸引某些生物。

塑能

毕格比金刚拳（Bigby's Clenched Fist）：出现巨大的魔手攻击敌人。

欧提路克灵动法球（Otiluke's Telekinetic Sphere）：与“欧提路克魔封法球”相同，但你可用心灵遥控移动法球。

阳炎爆（Sunburst）：10英尺内生物目盲，并造成3d6点伤害。

幻术

障幕（Screen）：利用幻象笼罩一个地区，使探知法术无法侦测。

死灵

复制后备（Clone）：当生物自身死亡时，复制体即会复苏。

凋死术（Horrid Wilting）：范围30英尺内，每等级可造成1d8点伤害。

变化

同游灵界（Etherealness）：与同伴一起旅行至灵界。

钢筋铁骨（Iron Body）：身体变成活动的铁块。

变形万物（Polymorph Any Object）：将任何目标物品变成任意物体。

共通

魔法徽记（Symbol）：被触发的符文可以发动一系列魔法效果。

术士与法师的九级法术

防护

解锢术（Freedom）：将生物从“禁锢术”中解放出来。

禁锢术（Imprisonment）：将受术者埋住。

魔邓肯裂解术（Mordenkainen's Disjunction）：解除魔法，将物品上的附加魔法消除。

虹光法球（Prismatic Sphere）：与“虹光法墙”相同，但是四周都环绕住。

咒法

异界之门（Gate）：连接两个异界，以供通讯或旅行。

律令死亡（Power Word, Kill）：杀害一个强悍的受术者，或许多弱小对象。

九级召唤怪物术（Summon Monster IX）：可召唤异界生物为你作战。

预言

预警术（Foresight）：对将要发生的危险产生第六感警告。

附魔

支配怪物（Dominate Monster）：与“支配人类”相同，但可使用于任何生物。

塑能

毕格比粉碎掌（Bigby's Crushing Hand）：与“毕格比擒拿掌”相同，只是威力较强。

流星爆（Meteor Swarm）：造成24d6点火焰伤害，并产生爆炸。

幻术

怪影杀手（Weird）：与“魅影杀手”相同，但影响30英尺范围内所有事物。

死灵

星界投射（Astral Projection）：将你及伙伴投射入星界。

吸能术（Energy Drain）：受术者获得2d4负向等级。

缚魂术（Soul Bind）：囚锢刚死的灵魂，使它不受“复生术”作用。

女妖之嚎（Wail of the Banshee）：每等级可杀害一个生物。

变化

脱身大法（Refuge）：使物品获得将拥有者传送回来的能力。

形体变化（Shapechange）：可变成任何生物，每轮并可更换一次。

传送法阵（Teleportation Circle）：将圆阵中所有生物传送至指定地点。

永恒静滞（Temporal Stasis）：使受术者活动暂停。

时间停止（Time Stop）：在1d4+1轮中自由行动。

共通

祈愿术（Wish）：如同“有限祈愿术”，但限制较少。

法术格式

每个法术的详细说明都使用相同格式，以下是法术说明的格式：

名称

这是该法术较广为人知的一般名称。有些法术可能在各地有不同的特殊名称，许多施法者也常常为他们的法术命名，例如将“睡眠术”称为“昏睡之沙”。

学派、子学派与性质描述

这是该法术所属的学派。“共通”代表该法术不属于任何学派。如果该法术属于学派中的子学派，子学派会列于小括号中。请见第十章有关魔法学派的说明。

性质描述将列于中括号。请见第十章有关特殊法术效果的说明。

学派：防护系、咒法系、预言系、附魔系、塑能系、幻术系、死灵系、变化系。

子学派：

咒法系：呼唤、创造、医疗、召唤。

附魔系：魅惑、胁迫。

幻术系：虚假幻觉、五官幻觉、心灵幻觉、魅影幻觉、幽影幻觉。

性质描述：强酸、混乱、寒冷、黑暗、死亡、电击、邪恶、恐惧、火焰、力场、善良、语言、秩序、光明、影响心灵、音波、传送。

法术等级

这是将法术力量做相对比较的对比级数，分别由零级、一级到九级。此条目列出该法术在各职业中的等级。如果该法术为领域法术，此条目也列出所属领域与等级。法术等级会影响DC和所有抵抗该法术效果的检定值。

例如，“人类定身术”是“吟游诗人3、牧师2、术士/法师3”。这代表它是吟游诗人的三级法术、牧师的二级法术、术士与法师的三级法术。“魔化防具”的等级条目中则记载“牧师2、力量3”。这代表了它是牧师的二级法术，和力量领域的二级法术。

职业：吟游诗人、牧师、德鲁伊、圣武士、巡林客、术士、法师。

领域：风、动物、混乱、死亡、破坏、土、邪恶、火、善良、医疗、知识、秩序、机运、魔法、植物、保护、力量、太阳、旅行、诡术、战争、水。

法术成分

此条目列出施展该法术需要的材料和必须从事的行为。如果有任一必要成分未满足，则法术会失败。法术成分包括：言语、姿势、材料、器材、法器、消耗经验值。请见第十章有关法术成分的说明。

施法时间

施法所需时间。请见第十章有关施法时间的说明。

距离

你与目标间可施用该法术的最大距离。请见第十章有关法术距离的说明。

目标、效果与影响区域

此条目列出该法术可影响的生物数目、体积、数量、重量等资料。此条目有三个小标题：“目标”、“效果”、“影响区域”。请见第十章有关法术瞄准的说明。如果法术目标是你自己，则你不需要进行豁免检定，你的法术抗力也没有作用。换言之，不必理会该法术的“豁免检定”与“法术抗力”条目。

持续时间

该法术所持续的时间。请见第十章有关法术持续时间的说明。

豁免检定

标明该法术是否需要进行豁免检定、豁免检定的类型和通过豁免检定后的效果。请见第十章有关法术豁免检定的说明。

法术抗力

标明法术抗力是否可以抵抗该法术。请见第十章有关法术抗力的说明。

详细说明

该法术的详细说明，包括使用方法及用途。如果之前条目中有“见说明”字样，就代表该条目的解释记载在“详细说明”中。如果该法术是系列法术中的一支，则你可能需要查询另一个法术的详细说明，才能找到完整的解释。

法术

下列法术以英文字母为顺序。

酸雾术（Acid Fog）

咒法系（创造）[强酸]

等级：术士/法师6、水7

法术成分：言语、姿势、材料/法器

施法时间：单动作

距离：中距（100英尺+10英尺/每等级）

效果：扩散出宽30英尺、高20英尺的雾

持续时间：1轮/每等级

豁免检定：无

法术抗力：可

“酸雾术”像“重雾术”一样，可制造出浓重的雾气。除了拖慢生物速度与遮蔽视线外，还带有强酸。施展法术之后，每一轮酸雾会对雾中生物或物体造成2d6点伤害。

奥术材料成分：一撮豌豆粉，混合一撮磨碎的动物蹄。

援助术（Aid）

附魔系（胁迫）[影响心灵]

等级：牧师2、善良2、机运2

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的活物

持续时间：1分钟/每等级

豁免检定：无

法术抗力：可（无害）

"援助术"很像将"祝福术"与预置的"治疗轻伤"混合而成。受术者会像被施了"祝福术"一样被激励（攻击检定与抗恐惧豁免检定可获得+1士气加值），并获得1d8点暂时生命值。请见第八章有关暂时生命值的说明。

凌空而行（Air Walk）

变化系
等级：风4、牧师4
法术成分：言语、姿势、法器
施法时间：单动作
距离：接触
目标：接触到的生物（巨型或小型）
持续时间：10分钟/每等级
豁免检定：无
法术抗力：可（无害）

受术者可以踏入空中，犹如踏在实地上一样。往上走就像爬山，往上或往下的最大角度是45度，速度为平时速度的1.5倍。

超过时速21英里的强风可以将凌空而行的生物顺风推向前（顺风）或往回吹（逆风）。每一轮中该生物回合结束时，强风时速每五英里会将生物吹动五英尺。若风势异常强烈，DM可决定该生物是否会有相应的不利影响，包括行动失去控制或受到风的冲击造成实质伤害。

你可以将"凌空而行"施在受过特殊训练的坐骑上，使人可以将其骑入空中。这种特殊训练需通过"驯养动物"技能来锻练，"凌空而行"视为非一般工作，请见第四章有关驯养动物的说明。

魔法警报（Alarm）

防护系
等级：吟游诗人1、巡林客1、术士/法师1
法术成分：言语、姿势、器材/法器
施法时间：单动作
距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）
影响区域：半径25英尺的弥漫范围
持续时间：2小时/每等级（解消）
豁免检定：无
法术抗力：不可

体型为超小型或更大的生物进入或接触到指定防护区域时，"魔法警报"就会发出心灵讯号或声音作为警报。施法时需先设定密语，当进入的生物说出正确密语时，就不会触发警报。在施法时同时需决定警报种类为心灵型或声音型。

心灵警报：只要你留在指定防护区域周围一英里内，你（也只有你）就会收到心灵警报。若你在进行正常睡眠，会有"砰"的一声将你惊醒。但如果你正在专注状态，这个声音不会中断你的专注。"沉默术"无法停止这种心灵警报。

声音警报：声音警报会发出类似摇铃、人耳可听见的响声，任何留在指定防护区域周围60英尺内的人都可以听得很清楚。要是中间相隔关着的门，每一扇门会使可听见的距离缩短10英尺。同理，每一道实际的墙会使可听见的距离缩短20英尺。在极安静的情形下，声音在180英尺远也依稀可闻。响声会持续一轮。受"沉默术"影响的生物无法听见声音警报。

灵体或星界生物不会触发警报，除非它们在指定防护区域中变为实体。

奥术器材：一个小铃铛、一些极细的银线。

变身术（Alter Self）

变化系
等级：术士/法师2
法术成分：言语、姿势
施法时间：单动作
距离：个人
目标：自己
持续时间：10分钟/每等级（解消）

你可以将你的外形（包括装备和衣物）变得更高、更矮、更胖、更瘦，或变为中等身材。此变化属于肉体变化。你的身体可以承受有限的实体变化：加减一两只肢翼，或增减一半的体重。若变化后的外形有翅膀，你可以30英尺的速度飞行，但很难操控（请见《地下城主指南》中有关机动性的说明）。若变化后的样子有鳃，你可以在水中呼吸。

你的攻击检定、天生防御加值与豁免检定都不会改变。这个法术也不会赋予你任何特殊能力、攻击方式、防御、属性值或变化后形态的特殊习性。一旦施展后，它会一直持续到效果消失。若你被杀死，则自动变回原形。

若你使用这个法术来易容，则"易容"技能检定可获得+10加值。

解析咒文（Analyze Dweomer）

预言系
等级：术士/法师6
法术成分：言语、姿势、器材
施法时间：8小时
距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）
目标：一个目标物或受术者
持续时间：1轮/每等级（解消）
豁免检定：见说明
法术抗力：不可

你可以测知生物或物体的魔法属性。每一轮可得知一项属性、法术或能量，由等级最低（或最弱的能量种类）开始。对每一种法术或能量，都需进行一次施法者等级检定（1d20+施法者等级）。若结果高于或等于该法术或能量的施法者等级，你就可以辨识出它。反之则失败，下回合你可以对下一种法术或能量做解析。

"解析咒文"无法施展于神器（请见《地下城主指南》中有关神器的说明）。

无论是否已超过持续时间，当解析完一个物体或生物后，法术即告结束。这个法术极耗体力，法术结束时，施法者需进行强韧检定（DC=21）。若失败，则接下来的1d8小时会力竭。此法术经常在安全舒适的实验室中施展，用来研究魔法封印或门上的魔法障碍，或者找出伙伴所中的诅咒种类。

器材：一个红宝石或蓝宝石制成的透镜，镶于金质的小环圈上。宝石价值不得低于1500金币。

化兽为友（Animal Friendship）

附魔系（魅惑）[影响心灵]

等级：德鲁伊1、巡林客1

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

目标：一只动物

持续时间：立即

豁免检定：意志，通过则无效

法术抗力：可

只要心诚，则可获得一只动物的忠诚。这个法术只有在你衷心想成为该动物的朋友时有效。若你不是诚心诚意想跟该动物做朋友（如：想吃它，或想利用它当陷阱），法术即会失效。一旦获得动物的信任，动物自然会对你忠心，而不算是受魔法影响，而且会一直持续。

你可以教导动物友伴三种把戏或指派工作，可指派工作数与该动物智力值相同。一般工作包含：攻击、随呼随到、守卫某地及保护某人。指派工作不可太复杂，例如：接受骑乘、需要“驯养动物”技能才能完成的工作等，请见第四章有关驯养动物的说明。

同时能拥有的动物友伴数目是有限的，动物友伴的生命骰数总和至多等于你的施法者等级两倍（冒险时，通常需将此上限减半）。例如。3级德鲁伊可施法得到6HD以下动物的友谊，但一个正在进行冒险的德鲁伊只能赢得3HD以下动物的友谊。正在进行冒险的5级巡林客只能赢得2HD以下动物的友谊。你可以遣走动物友伴，以获得新的动物友伴。

材料成分：一些该动物喜欢的食物。

动物异变（Animal Growth）

变化系

等级：德鲁伊5、术士/法师5

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：中距（100英尺+10英尺/每等级）

目标：每2等级选定一只动物，动物之间相距不可超过30英尺

持续时间：1分钟/每等级

豁免检定：无

法术抗力：可

可以使一群动物变成正常大小的两倍。变大时，高度、长度、宽度都增为两倍，体重则增为八倍。体型大小的改变会带来几种影响：

生命骰：生物的生命骰数增加，基本攻击加值与相关豁免检定也加值。

体型：体型上升一级。这种增加会降低AC值（以新体型计算）和攻击加值（以新体型计算），并影响擒抱能力和相关数值（见第八章有关擒抱的说明）。该生物的力量与体质可获得体型变化加值，使用天生武器攻击时也会造成更强的伤害。这个法术对超巨型生物无效。

想要知道巨大化对生物数值影响的详细资料，请见《怪物图鉴》内有关巨型生物的说明。

当法术结束后，该生物的生命值回复原状。在巨大化期间所受的伤害值，全部减半计算。

这法术并不会同时感化被巨大化的动物，亦不能藉以命令它们。

动物信使（Animal Messenger）

附魔系（胁迫）[影响心灵]

等级：牧师2、德鲁伊2、巡林客2

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

目标：一只超小型动物

持续时间：1天/每等级

豁免检定：无

法术抗力：可

强迫一只超小型动物去指定地点，通常是用来使小生物带讯息给你的盟友。目标生物不能是已被他人驯服或训练过的动物。

使用一些该动物喜爱的食物作诱饵，可以呼唤它过来。它会在你身前听候号令。你可以用心灵将你所熟知的一个地方或地标传达给它，如：“末日山的云雾峰”。指示的方向必须明确，因为它所依靠的是你的知识，而无法自己找到方向。你可以使动物信使携带一些小物品或便条。它会到指定地点，并在当地等待至法术持续时间结束，再到别处进行它的日常工作。

在等候期间，动物信使允许任何人接近它并取下它身上携带的物品。要注意的是，除非收信人事先知道有小生物会送信来，不然动物信使很容易被忽略。收信人不会获得与动物信使沟通的特殊能力，也不一定读得懂它所携带的讯息（如果讯息是用他所不熟悉的文字写成）。

材料成分：一些该动物喜欢的食物。

动物化身（Animal Shapes）

变化系

等级：动物7、德鲁伊8

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）

目标：每等级选定一个自愿的生物，生物之间相距不可超过 30 英尺

持续时间：1 小时 / 每等级（解消）

豁免检定：无（见说明）

法术抗力：可（无害）

与“变形他人”类似，但施法者每等级可选定一个自愿受术的生物，将其变成你指定的动物。这个法术对于不愿受术的生物没有影响。受术者会一直保持动物形态，直到超过法术持续时间，或你同时解除所有受术者身上的法术。另外，各受术者可以选择恢复原形（整轮动作），他身上的法术效果即消失。

可供选择的动物体型大小，以你的施法者等级为准：

施法者等级	允许体型
16 级以下	小型或中型
17-19 级	超小型至大型
20 级	微型至超大型

此法术受术者不会像“变形他人”一样受到相应减值。

迷惑动物（Animal Trance）

附魔系（胁迫）[影响心灵、音波]

等级：吟游诗人 2、德鲁伊 2

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）

目标：智力为 1 或 2 的动物、兽类或魔法兽

持续时间：专注

豁免检定：意志，通过则无效（见说明）

法术抗力：可

靠着跳舞、唱歌、吟诵或其他姿势及音乐来迫使动物、兽类或魔法兽无法做其他事，只能望着你。只有智力值为 1 或 2 的生物会受这个法术影响。掷 2d6 以决定能够迷惑动物的生命骰数总和。先由距离内最近的生物开始选择，直至不能再选为止。例如，凡达妮雅可以迷惑 7HD 的动物，而距离内有好几只 2HD 的狼，则她能影响到最靠近她的三只动物。

受过攻击或防卫训练的动物、兽类或魔法兽可以进行豁免检定，未受训过的则不行。你可以攻击被迷惑的动物（将之视为被震慑，你攻击它时获得 +2 加值），但该动物会回复正常，并且不会再受此法术影响。

操纵死尸（Animate Dead）

死灵系[邪恶]

等级：牧师 3、死亡 3、术士 / 法师 5

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的尸体

持续时间：立即

豁免检定：无

法术抗力：不可

这个法术会将白骨与尸体化为骷髅与僵尸，这些不死生物会听从你的命令行动。你可以使这些骷髅或僵尸跟着你走，也可以使它们留在原地，攻击靠近它的任何生物或特定生物。这些不死生物可以一直活动，直到被摧毁。被摧毁的骷髅或僵尸不再受“操纵死尸”影响。

无论是哪一种不死生物，你每次施展“操纵死尸”时，所制造的不死生物其 HD 总和不得超过你的施法者等级。

你所创造的生物会永远听你指挥。但你每次能控制的不死生物HD总和不得超过施法者等级的两倍。若不死生物超过这个数目，则新造出的不死生物会听从你控制，较早造出而超过数目的则不受控制，你可以选择释放哪一个。若你是牧师，你使用神力所命令或斥喝的不死生物不受此限。

骷髅：骷髅能由架构完整的尸体或白骨制造而成。这具尸体需有骨头，所以不会有紫虫骷髅这种东西。若骷髅是由尸体生成，则尸体上残留的肉会从骨头上脱落。骷髅的属性与体型大小有关，而其能力与该生物生前能力无关。请见《怪物图鉴》的详细信息。

僵尸：僵尸只能由大体完整的尸体制造而成。尸体生前需有固定的组织结构，所以泥形僵尸是不存在的。僵尸的属性与体型大小有关，而其能力与该生物生前能力无关。请见



Animate dead created these skeletons.
使用“操纵死尸”造出这些骷髅。

DUNGEONS & DRAGONS

《怪物图鉴》的详细信息。

材料成分：你必须将一颗价值50金币以上的黑玛瑙放入尸体的眼中或口中。法术的魔力会使这颗宝石燃烧成没有价值的焦灰。

活化物体（Animate Objects）

变化系
等级：混乱6、牧师6
法术成分：言语、姿势
施法时间：单动作
距离：中距（100英尺+10英尺/每等级）
目标：物体或物质，1立方英尺/每等级
持续时间：1轮/每等级
豁免检定：无
法术抗力：不可

你将活动力注入不会行动的物体，使它看上去具有生命，并会攻击你预先指定的目标。被活化的物体可以是非魔法材料：木制、铁制、石制、纤维、皮革、陶制或玻璃制等。你也可以活化纯物质，如：水、墙上或地上的石头等，但体积不得超过1立方英尺/施法者每等级。

被活化物体的属性请见《怪物图鉴》有关“活化物体”的说明。

此法术不能活化正被穿戴或携带的物品。

活化绳（Animate Rope）

变化系
等级：术士/法师1
法术成分：言语、姿势
施法时间：单动作
距离：中距（100英尺+10英尺/每等级）
目标：一件绳状物体，长度至多50英尺+5英尺/每等级
持续时间：1轮/每等级
豁免检定：无
法术抗力：不可

你可以活化一个非活物的绳状物体，包括：带子、细线、绳索甚至巨缆。总长度限制是以直径1英寸为准，直径每增加一倍，长度上限就缩短一半，直径每减少一半，长度上限就增长一半。可以使用的命令语包括：“卷”（会盘成一堆）、“卷、结”、“圈”、“圈、结”、“绑、结”，和所有相反语句（如“解”）。每一轮可下一次命令，属于标准动作。

活化绳可以环绕一英尺内的一个生物或物体，它不会自己往外伸展，所以你必须将活化绳丢到目标上。这时候需进行远程接触攻击检定。活化绳的射程单位为10英尺。一般绳子有2点生命值，AC=10，可以通过力量检定（DC=23）挣断。活化绳不会造成任何伤害，但它可以作为绊索或缠绕住未通过反射检定的生物。被缠住的生物会有-2攻击减值，敏捷值则有-4的时效性减少。若活化绳的另一头系在固定物品上，则被缠住的生物也无法移动。就算未系住，则该生物的移动力也减半，而且不能奔跑或冲刺。被这个法术绑住的生物想施法时，必须先做“专注”检定（DC=15），未通过则该法术失效。被缠住的生物需通过“脱逃”技能检定（DC=20）才得以挣开。

绳子本体及所形成的结都不算魔法。

当使用活化绳时，进行“绳技”技能检定时可获得+2加值。

防活物护罩（Antilife Shell）

防护系
等级：动物6、牧师6、德鲁伊6
法术成分：言语、姿势、法器
施法时间：一整轮
距离：10英尺
影响区域：以你为中心，半径10英尺的弥漫范围
持续时间：10分钟/每等级（解消）
豁免检定：无
法术抗力：可

制造出一个半球型的活动式能量护罩，可防止大多数活物进入。法术效果可阻绝动物、异怪、兽类、魔法兽、龙、妖精类生物、巨人、类人生物、人形怪物、泥形怪物、植物、变形生物、有毒生物。但对构装生物、元素生物、异界生物、不死生物则无效。请见《怪物图鉴》各种生物形态的说明。

注意：这个法术为防御性法术，无法用来进攻。若用这种防护性护罩主动压迫活物，则护罩自动瓦解。请见第十章有关防护系的说明。

防魔法力场（Antimagic Field）

防护系
等级：牧师8、魔法6、保护6、术士/法师6
法术成分：言语、姿势、材料/法器
施法时间：单动作
距离：10英尺
影响区域：以你为中心，半径10英尺的弥漫范围
持续时间：10分钟/每等级（解消）
豁免检定：无
法术抗力：见说明

在你周围造出隐形力场，并随着你移动。力场内的空间不受大多数魔法效果影响，法术、类法术能力、超自然能力都无法作用。除此之外，任何力场内的魔法物品及法术也都失效。

“防魔法力场”对任何在力场内施用、对力场内部施用，和带入力场内的法术效果都有禁制作用，但并不会解除这些法术。例如，身上带有“加速”法术效果的生物，在力场里没有“加速”优势，然而一旦离开力场，则“加速”效果依然存在。受禁制的时间依然算于该法术的持续时间。

魔像和其他魔法构装生物、元素生物、异界生物，实体不死生物，在“防魔法力场”中仍可继续行动，不过它们的超自然能力、类法术能力、一般的法术属性仍会受到禁制。若

DUNGEONS & DRAGONS

这些生物是被召唤来的，请见下文。

召唤出来的生物或虚体不死生物一旦进入力场，则会消失无踪。直到力场消散后才会在同一地点再次出现。在消失时间内，怪物召唤效果的持续时间依然照算。若你将“防魔法力场”施在已经有召唤生物的地方，而该生物又有法术抗力，则你必须对该生物的法术抗力进行施法者等级检定（1d20+施法者等级），通过才能使它消失。立即性法术效果（如“造水术”）创造出的物体不受“防魔法力场”影响，因为创造物是物体而不是法术效果。

一般生物可以进入这个区域（路上遇到的巨魔属于一般生物，召唤出来的则不是），也可以照常对力场内部进行远程攻击。在力场内失去魔法效果的一柄长剑还是可以作为精制品长剑使用。若是在创造过程中注入魔法，但完成后即自行活动的构装生物则不受此法术影响（召唤来的则与被召唤生物相同）。不死生物及异界生物若不是被召唤而来，亦不受影响，但是这些生物的超自然能力与类法术能力则会暂时消失。

“解除魔法”无法移除“防魔法力场”。若两个以上的“防魔法力场”彼此有交集区域，亦不会互相影响。某些法术亦不受影响，如“力墙术”、“虹光法球”、“虹光法墙”等，请见各法术说明。神器、半神及更高阶的生物则不受此种凡界法术影响。

注意：若你的体型大于力场范围，则超出范围的身体部位不受力场影响。

奥术材料成分：一撮铁屑或铁粉。

嫌恶术（Antipathy）

附魔系（胁迫）[影响心灵]

等级：德鲁伊 9、术士 / 法师 8

法术成分：言语、姿势、材料 / 法器

施法时间：一小时

距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）

目标：单一物体，或单一地点（各边长 10 英尺的立方区域 / 每等级）

持续时间：2 小时 / 每等级

豁免检定：意志，通过则部分生效

法术抗力：可

你可以使物体或区域发出魔法震动，以赶走特定阵营或类型的智能生物，阵营或类型由你指定。受影响的生物类型需明确指定名称，如：红龙、山丘巨人、鼠人、翼狮或吸血鬼。使用种类名称，如“类地精生物”则不够明确。同理，阵营亦需明确指定，如：混乱善良、绝对中立、守序邪恶等。

被指定的生物类型或阵营会有一股非常强烈的冲动想要离开目标区域或物体。他们会放弃目标物品或规避目标区域，并在法术持续时间内不肯返回。通过意志检定的生物可以留在目标区域或接触目标物品，但会感到十分不舒服。这种嫌恶感会使他们的敏捷属性下降 4。

“嫌恶术”可以反制或解除“共鸣术”。

此法术无法施在生物身上。

奥术材料成分：一块浸于醋中的明矾。

防植物护罩（Antiplant Shell）

防护系

等级：德鲁伊 4

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：10 英尺

影响区域：以你为中心，半径 10 英尺的弥漫范围

持续时间：10 分钟 / 每等级（解消）

豁免检定：无

法术抗力：可

“防植物护罩”会造出隐形的活动护罩，保护护罩内的生物不受植物型生物或活化后的植物攻击。如同其他防护性护罩，如果使用护罩主动压迫植物，则护罩自动瓦解。请见第十章有关防护系的说明。

秘法眼（Arcane Eye）

防护系

等级：术士 / 法师 4

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：10 分钟

距离：无限制

效果：魔法感应场

持续时间：1 分钟 / 每等级

豁免检定：无

法术抗力：不可

创造出一个魔法侦测眼，可将它看到的结果传送给你。“秘法眼”可选择每轮移动 30 英尺（每分钟 300 英尺），此时效果如同一般人正视前方（主要是看着地面），也可选择每轮移动 10 英尺，以检视前方的天花板或墙。“秘法眼”看到的景象就有如你身临该地。只要法术还有效，“秘法眼”可以往任何方向移动。实体障碍物会阻挡秘法眼的移动，但只要有大于老鼠洞的空隙（约直径 1 英寸），它就可以通过。

施展“秘法眼”时需专注。若不集中心神，则“秘法眼”就会停滞不前。“秘法眼”不能被其他法术或物品强化（虽然你可以用法术增强自己的视力）。若有人对“秘法眼”使用凝视攻击，则你本身被视为攻击对象。若对你或“秘法眼”施展“解除魔法”成功，则法术即结束。目盲、魔法黑暗或其他特殊影响自身视力的事件，对“秘法眼”不造成影响，它视为你的独立器官。例如，你本身目盲并不会使“秘法眼”目盲。

智力值为 12 或更高的生物，只要通过“探知”技能检定或智力检定（DC=20），就可以发现“秘法眼”。“侦测探知”之类的法术也可以发现它。

材料成分：一片蝙蝠毛皮。

秘法锁（Arcane Lock）

防护系

等级：术士/法师 2

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：10 分钟

距离：接触

目标：接触到的门、箱子，面积最多为 30 平方英尺/每等级

持续时间：永久

豁免检定：无

法术抗力：不可

将“秘法锁”施在门或箱子上，会使它们被魔法锁住。你仍可打开或锁上普通锁不受影响，但他人就只能用暴力打开“秘法锁”锁上的门或物体，或施展“解除魔法”或“敲击术”将之打开。要撞开受“秘法锁”影响的门时，DC+10。注意，“敲击术”并不会移除“秘法锁”，只是使它失效 10 分钟。

材料成分：价值 25 金币的金砂。

秘法印记（Arcane Mark）

共通

等级：术士/法师 0

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：0 英尺

效果：一个私人符文或印记，面积最多 1 平方英尺

持续时间：永久

豁免检定：无

法术抗力：不可

这个法术可以使你刻上私人标记或符号，但图案大小不可大于 6 英寸，且所包含文字不得多于六个字符。你可以选择这个印记是否隐形。“秘法印记”将印记刻于任何物质，而不会使该物质受损，即使是金属或石材也可以刻上。若刻上的是隐形印记，“侦测魔法”可以使它发亮而现形，虽然他人不一定看得懂。“识破隐形”、“真知术”、真知宝石与百眼法袍之类的法术或物品，可以使它们的使用者看到隐形的“秘法印记”。“阅读魔法”则可以使其中文字现形（若有文字的话）。这个印记无法被解除类魔法解除，但可由施法者或“抹消术”移除。若是施在活的生物身上，则皮肤的新陈代谢会在一个月内使印记慢慢变淡消退。

若要施展“卓姆吉瞬间召唤”在同一目标物上，则需先施展“秘法印记”。请见该法术说明。

星界投射（Astral Projection）

死灵系

等级：牧师 9、术士/法师 9、旅行 9

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：30 分钟

距离：接触

目标：自己，每 2 等级再多增加一个接触到的生物

持续时间：见说明

豁免检定：无

法术抗力：可

使你的灵魂离体而出，这个法术还可以将你的星界体投射到别的界域。你可以带其他生物的星界体一起去，但施法时需在一起互相接触。旅行伙伴必须一直跟你在一起。若你在旅途中发生任何事，则伙伴会在你离开他的地方一直徘徊。

你将你的星界体投射至星界，并将身体留在物质界，你的身体会保持暂停状态。这个法术会将你与所有装备的星界体投射至星界。因为星界又与其他界域连接，所以你的星界体可以在这些界域自由旅行。一旦离开星界进入另一界域，你与装备就会化为新的实体，以存在于该界域。

当你在星界或其他界域时，你的星界体与实体间会一直被一条银线所连接。若这条线断掉，你将死亡。幸运的是，很少有东西能破坏这条银线。当你在另一界域形成第二个实体时，这条无形的银线仍然存在于你的新实体与原本实体间。若星界体或第二身体死亡，则这条银线会自动回到物质界的身体中，并使你由暂停状态回复。虽然“星界投射”也可以在星界使用，但只对星界生物有效，实体生物还是必须在其他界域拥有实体。

你和伙伴可以无限期在星界穿梭，物质界实体会一直保持在暂停状态，直到你选择将灵魂归回体内。法术会一直持续到你决定结束为止，或被外在因素所打断，例如：对你的实体或星界体施展“解除魔法”，或破坏你的实体（同时你被杀死）。

材料成分：一颗价值 1000 金币以上的红锆石，加上受术者每人需带有一根价值 5 金币的银棒。

赎罪术（Atonement）

防护系

等级：牧师 5、德鲁伊 5

法术成分：言语、姿势、材料、法器、消耗经验值

施法时间：1 小时

距离：接触

目标：接触到的活物

持续时间：立即

豁免检定：无

法术抗力：可

这个法术可以移除受术者的罪孽重负或罪行。寻求救赎的生物必须真心悔改以请求赦罪。若赎罪生物的罪行是出于无心或被迫，则你不会因为施法而付出任何代价。然而，若是赎罪生物的罪行出自本意，则你需要与你的神祇沟通，以 500 点经验值的代价使他卸除罪孽重担。一般施法者会指派一些任务或差事给受术者（见“指使术”），以在施展“赎罪术”前确认对象的诚心。

“赎罪术”的施用目的有好几种，可依功效不同进行选择。

回复魔法造成的阵营转变：若生物的阵营被魔法改变了，

Dungeons & Dragons

可以施用“赎罪术”转回原来阵营而无需付出经验值代价。

回复职业：圣武士若是在不情愿或是不小心的情况下失去他的职业特性，则在承认所犯恶行后，可通过这个法术回复能力。毫不悔悟的圣武士不能回复。

回复牧师或德鲁伊法术能力：因为触怒信奉的神祇而失去施法能力的牧师或德鲁伊，可藉信仰同一神祇的牧师及德鲁伊施展“赎罪术”回复能力。若他犯的罪是故意的，则施法牧师需花费500点经验值调停。若非恶意，则不会失去经验值。

救赎或诱惑：你可以将此法术施在敌对阵营生物身上，使它有机会改换为你的阵营。受术者在施法时需全程参与。施法完毕时，该生物可以选择维持所属阵营，或倒戈改变阵营。若该生物不愿离弃原有阵营，也不会有任何强制性、胁迫性的魔法影响它改变主意。这个法术对异界生物和所有无法自然改变阵营的生物无效。

注意：通常来说，阵营的改变取决于玩家（PC）或DM（NPC）。这个法术只是提供一个可靠的途径，使生物可以明确、快速地改变阵营。

材料成分：焚香。

器材：除了圣徽或一般的法器外，你还需要念珠或其它类似的祝祷用物品，如：祈祷书、祈祷法盘等，其价值需在500金币以上。

消耗经验值：当该生物的罪行是蓄意为之时，需消耗你500点经验值（见前述说明）。

卜筮（Augury）

预言系

等级：牧师 2

法术成分：言语、姿势、器材

施法时间：单动作

距离：个人

目标：自己

持续时间：立即

此法术可以使你预知进行某个动作的结果是好还是坏。例如，若是队伍想要破坏门上的奇异封印，“卜筮”可以告诉你这个决策好不好。

有70%的几率会得到有意义的答案，施法者每等级再多加1%，DM需暗中进行掷骰。DM可以决定占卜的问题明确得足以获知确切的答案，还是太模糊而不可获知明白的结果。若“卜筮”成功，则会带来下列四种结论之一：

- 吉（这个行动有可能带来好的后果）
- 凶（会有坏的后果）
- 吉且凶（同时有好和坏的后果）
- 平（这个行动的后果不好不坏）

若检定失败，则会得到“平”的结论。得到结论为“平”的牧师无法得知到底“卜筮”是否成功。

“卜筮”只能预见未来半小时之内发生的事，所以半小时之后发生的事不会影响“卜筮”结果。因此，它可能会忽略掉单动作所会带来的长期影响。若是同一人针对同一件事施展多次“卜筮”，则掷骰结果都只以第一次为准。

器材：一些卜算用的木签或石子，价值25金币以上。

启蒙术（Awaken）

变化系

等级：德鲁伊 5

法术成分：言语、姿势、器材、消耗经验值

施法时间：一天

距离：接触

目标：接触到的动物或树

持续时间：立即

豁免检定：施法者意志，未通过则无效

法术抗力：可

你可以使动物或树具有人类知觉。施展法术时，你需进行意志检定，DC=10+目标生物HD（或树被启蒙后的可能HD）。

被启蒙的动物或树会对你很友善。你和他们之间不存在特殊感应或联结，但如果你向它表达你的愿望或指派特定工作，它会努力达成。

被启蒙的树拥有与被活化时相同的特质（参见《怪物图鉴》），但其智力、感知、魅力值均由掷3d6确定。已启蒙的植物可以移动其枝干、根部、藤蔓等，并拥有和人类相似的各种感觉。

被启蒙的动物可得到3d6智力、+1d3魅力值与+2HD。

被启蒙的动物或树可以说一种你懂的语言，每1点智力加值，可使它多学会一种你会的语言。

消耗经验值：250点。

绝望术（Bane）

附魔系（胁迫）〔影响心灵〕

等级：牧师 1

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：50英尺

影响区域：50英尺内所有敌人

持续时间：1分钟/每等级

豁免检定：意志，通过则无效

法术抗力：可

“绝望术”会使敌人心中充满疑惧。他们的攻击检定与抗恐惧豁免检定有-1士气减值。

“绝望术”可以反制或解除“祝福术”。

放逐术（Banishment）

防护系

等级：牧师 6、术士/法师 7

法术成分：言语、姿势、器材

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）
目标：一个或多个外界生物，生物之间相距不可超过 30 英尺
持续时间：立即
豁免检定：意志，通过则无效
法术抗力：可

“放逐术”是“驱逐术”的威力加强版。它可以使外界生物离开你的原属界域。施法者每等级可放逐 2HD 的生物。要指定生物，你必须先展现出它讨厌、害怕或与之对立的物质或物品。每展现出一类这种物品，你的施法者等级检定值便可 +1，以对抗目标的法术抗力（如果有的话），而法术的豁免检定 DC+2。例如，若这个法术要对讨厌光的妖魔施展时，同时它又害怕圣水与铁制武器，你就可以使用圣水、铁与火把作为放逐器材。这三样物品在你对抗它的法术抗力时使你获得 +3 加值，而法术 DC+6。

DM 可以选择使一些稀有或特殊物品具有加倍功效（亦即每一物品提供 +2 抗法术抗力能力与法术 DC+4）。

树肤术（Barkskin）

变化系
等级：德鲁伊 2、植物 2
法术成分：言语、姿势、法器
施法时间：单动作
距离：接触
目标：接触到的活物
持续时间：10 分钟 / 每等级
豁免检定：无
法术抗力：可（无害）

“树肤术”可使生物的皮肤坚韧如树皮。法术效果为 AC 获得 +3 天生防御加值。此项加值在 6 级时变为 +4、12 级时变为 +5，以此类推。

此 AC 加值为天生防御加值，不会与受术者任何已有的天生防御值累加。

降咒（Bestow Curse）

变化系
等级：吟游诗人 3、牧师 3、术士 / 法师 4
法术成分：言语、姿势
施法时间：单动作
距离：接触
目标：接触到的生物
持续时间：永久
豁免检定：意志，通过则无效
法术抗力：可

你在接触到的生物身上降下诅咒。依功效与目的，你可由下列三种效果中择一使用：

- 使一项属性值受 -6 的时效性减值（最小降为 1）。
- 攻击检定、豁免检定、属性检定与技能检定有 -4 增强减值。
- 每一回合，目标生物有 50% 几率会呆立不动。

你也可以自己发明诅咒，但不得比上述三种功效更强，实际功效最后由 DM 决定。

诅咒无法被解除类魔法解除，但可使用“破除结界”、“有限祈愿术”、“奇迹术”、“移除诅咒”或“祈愿术”移除。

“降咒”可反制“移除诅咒”。

毕格比金刚拳（Bigby's Clenched Fist）

塑能系
等级：术士 / 法师 8、力量 8
法术成分：言语、姿势、器材 / 法器

与“毕格比护身掌”相同，只是魔手的攻击与移动是直接由你指挥（你对它的指挥视为即时动作）。飘浮的魔手以速度 60 英尺移动，并可在同一轮中进行攻击。因为魔手直接由你控制，因此它发觉隐形或隐蔽敌人的能力与你相同。

魔手每轮可进行一次攻击，其攻击加值为你的等级加上你的智力调整值（法师）、感知调整值（牧师）或魅力调整值（术士），因为魔手的力量值为 33，所以再 +11，体型为大型所以再 -1。魔手的伤害值为 1d8+12 点，任何被打到的生物需进行强韧检定（对抗此法术的豁免检定 DC），失败则震慑一轮。震慑中的生物无法行动，并会失去 AC 的敏捷加值，其对手的攻击检定获得 +2 加值。

施用此法术的牧师应以他的神祇为魔手命名，如“培罗金刚拳”等。

奥术器材：一只皮革手套，加上一只特殊小装置（类似手指虎），套在施法者用来控制魔手的手上。这个小装置需由铜锌合金制成。

毕格比粉碎掌（Bigby's Crushing Hand）

塑能系
等级：术士 / 法师 9、力量 9
法术成分：言语、姿势、材料、器材 / 法器

与“毕格比护身掌”相同，只是除了会自行阻拦外，还会推挤你选定的对手。

“粉碎掌”可如同“护身掌”一样掩蔽你，也可以像“飞击掌”一样冲撞对手，但力量检定时 +18。

“毕格比粉碎掌”可以像“毕格比擒拿掌”一样擒住对手，因为魔手的力量值为 35，所以有 +12 加值。魔手可造成 2d6+12 点的擒抱伤害（正常伤害，非淤伤）。

施用此法术的牧师应以他的神祇为魔手命名，如“圣·库斯伯特粉碎掌”等。

奥术材料成分：蛋壳。
奥术器材：一只蛇皮手套。

毕格比飞击掌（Bigby's Forceful Hand）

塑能系

等级：术士/法师 6

法术成分：言语、姿势、法器

与“毕格比护身掌”相同，只是“毕格比飞击掌”可以追击并将你指定的对手击飞，这是冲撞动作，力量检定有+14加值（力量值27所以+8，体型为大型+4，冲撞加值+2）。魔手会永远跟着对手，并一直将其推到距离允许的极限。魔手没有速度限制。

再强壮的敌人也无法将魔手往旁推开，因为它会瞬间回到你与对手中间。但如果他冲撞成功，则可以将魔手推向你一些。

器材：一只用皮革或厚布制成的结实手套。



Bigby's crushing hand grabs a beholder.
“毕格比粉碎掌”抓住一只眼魔。

毕格比护身掌（Bigby's Interposing Hand）

塑能系

等级：术士/法师 5

法术成分：言语、姿势、器材

施法时间：单动作

距离：中距（100英尺+10英尺/每等级）

效果：10英尺长的魔手

持续时间：1轮/每等级（解消）

豁免检定：无

法术抗力：可

“毕格比护身掌”可以制造出一个巨大的魔法手掌，出现在你与对手中间。无论你与对手如何移动，这只飘浮在空中的魔手都会跟着移动，以保持在你们中间，并提供你90%（AC+10）的掩蔽。它会直盯着对手，无论对手在黑暗中、隐形、变形、使用其他掩蔽或伪装法，都无法瞒过魔手。但魔手也不会主动进击对手。

毕格比魔手长约10英尺，手指张开宽也约10英尺。它的生命值与你未受伤时相等，AC为20（-1体型调整值、+11天生防御）。它跟正常生物一样会受伤，但不会造成伤害的魔法效果对它没有影响。魔手无法穿越“力墙术”造出的力墙，也不能进入“防魔法力场”。它会受“虹光法球”与“虹光法墙”影响。魔手的豁免检定值与施法者同。成功施展“解离术”与“解除魔法”可以消灭魔手。

任何体重未超过2000磅的生物若是想要推开魔手行走，其速度降为一半。魔手不能使体重超过2000磅的生物移动减缓，但仍可以阻碍他们攻击。

精神专注时（属于标准动作），你可以为魔手指定新的目标对手。

器材：一只软手套。

毕格比擒拿掌（Bigby's Grasping Hand）

塑能系

等级：术士/法师 7、力量 7

法术成分：言语、姿势、器材/法器

与“毕格比护身掌”相同，只是它能擒抱你指定的对手。“擒拿掌”每轮可进行一次擒拿攻击。其攻击加值为你的等级加上你的智力调整值（法师）、感知调整值（牧师）或魅力调整值（术士），因为魔手的力量值为31，所以再+10，体型为大型所以-1。“擒拿”技能检定的加值亦同，只是体型调整值由-1改为+4。擒抱成功后，它会紧握住对手，但不会对其造成伤害。

“擒拿掌”可如同“护身掌”一样掩蔽你，也可以像“飞击掌”一样冲撞对手，但力量检定时+16。

施用此法术的牧师应以他的神祇为魔手命名，如“寇德擒拿掌”等。

奥术器材：一只皮革手套。

束缚大法（Binding）

附魔系（胁迫）〔影响心灵〕

等级：术士/法师 8

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：1分钟

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

Dungeons & Dragons

目标：一个活物
持续时间：见说明（解消）
豁免检定：意志，通过则无效（见说明）
法术抗力：可

"束缚大法"会造出强力的魔法力场困住生物。该生物HD需大于或等于你施法者等级的一半，才能进行豁免检定。

你可以请最多六个助手一起施法，帮你完成这个法术。每一个施展"暗示术"的助手可以使你施法者等级暂时+1。每一个施展"支配动物"、"支配怪物"或"支配人类"（以目标生物类型为准）的助手可以使你的施法者等级暂时增加助手等级三分之一。因为助手的法术是用来协助"束缚大法"的，所以针对这些辅助法术的豁免检定或法术抗力都无效。你的施法者等级决定受术者是否需要进行意志检定和法术的持续时间。所有"束缚大法"的持续时间都是可解消。

不管你选择使用"束缚大法"的何种功效，你都可以设定释放条件。条件的复杂度不限，但DM必须检查条件是否合理，并要有确实发生的可能性。这个条件可依生物名字、身份、阵营等为设定依据，但必须指定可明显识别的动作及属性，等级、职业、HD或生命值等无形属性不能拿来做设定。例如，被束缚的生物可以在有守序善良生物靠近时获得释放，但不能设定为"有圣武士靠近"时。一旦法术施展之后，释放条件即无法更改。要设定释放条件，则豁免检定DC+2（若允许检定的话）。

"束缚大法"有六种功效。施法时可选择一种：

链：除了你之外，接近受术者的生物会有"嫌恶术"效应。持续时间为施法者每等级一年。受术者会被困在受术时所在地点。

伏：施法者每等级可使受术者至多昏睡一年。这段期间他不需要饮食，也不会变老。"伏"的难度较"链"高，因此较容易抵抗。法术的豁免检定DC-1。

滞："链"与"伏"的组合，施法者每等级最高可持续一个月。法术的豁免检定DC-2。

绝：若受术者进入禁止他进入的指定地点，会被传送或带到特定区域（如：迷宫）。束缚时间为永久。法术的豁免检定DC-3。

化：受术者除了头脸之外的部位会受到"气化形体"的效果。他被安全地收纳在壶或其他容器中，该容器可以是透明的。该生物知道自己所在处境并可说话，但无法离开容器、进行攻击或使用自身能力。束缚时间为永久。这段期间内他不需要呼吸、饮食，也不会变老。法术的豁免检定DC-4。

缩：受术者高度缩小到一英寸以下，并被收纳于宝石、壶或类似物品中。束缚时间为永久。这段期间内他不需要呼吸、饮食，也不会变老。法术的豁免检定DC-4。

使用"束缚大法"的前三种功效时，其持续时间是有限制的。若想要延长持续时间，需另加施"束缚大法"，持续时间将会重叠。此时，受术者在第一个法术结束时，需进行豁免检定（无论你的等级是否高到不用做检定）。若通过检定，则所有束缚都被解开。

成分：施法所需成分依功效而不同，但都需要在施法时间内持续并正确吟唱出法术书或卷轴上的咒文，并摆出某些姿势，配合符合该功效的材料。相关材料包含特殊金属制的小链子（如对兽化人需要银链）、稀有品种的催眠药草，或水晶制的钟型壶等。每次施法所需价值500金币。

为了调配所使用的特殊材料，此法术需要价值等同于目标生物HD乘上500金币的蛋白石和目标生物的描画或雕像。

剑刃障壁（Blade Barrier）

塑能系
等级：牧师6、善良6、战争6
法术成分：言语、姿势
施法时间：一整轮
距离：中距（100英尺+10英尺/每等级）
效果：半径30英尺内出现旋转刀剑
持续时间：10分钟/每等级
豁免检定：反射，通过则无效（见说明）
法术抗力：可

这个法术会造出充满利刃的环形空间。利刃会环绕一个定点飞旋，形成一个非活动式障壁。任何通过"剑刃障壁"的生物会受到施法者每等级1d6点（最大20d6）的刀伤。利刃环可以是垂直、水平或倾斜环绕。

障壁形成时，身在其中的生物亦同样受伤。若通过反射检定则无效，但他们需以最短途径离开障壁范围。一旦障壁已经形成，任何进入或通过的生物都一定会受伤。

"剑刃障壁"可以给予中心生物半掩蔽效果（AC+4）。

渎神之语（Blasphemy）

塑能系[邪恶、音波]
等级：法师7、邪恶7
法术成分：言语
施法时间：单动作
距离：30英尺
影响区域：以你为中心，半径30英尺扩散范围内的生物
持续时间：立即
豁免检定：无
法术抗力：可

吟唱"渎神之语"会造成两种效果。

如果你处于原属界域，则非邪恶阵营的外界生物会立即被驱逐至它们的原属异界。被驱逐的生物在一天内都无法回来。无论该生物有没有听到"渎神之语"都有效。

属于你原属界域的非邪恶阵营生物受到影响如下表：

生命骰数	效果
12以上	晕眩
小于12	虚弱、晕眩
小于8	麻痹、虚弱、晕眩
小于4	死亡

Dungeons & Dragons

效果具有累加性。

晕眩：该生物会晕眩，且一轮内无法动作（但可正常防卫）。

虚弱：该生物的力量值下降 2d6，持续 2d4 轮。

麻痹：该生物被麻痹且无助 1d10 分钟，完全无法移动或行动。

死亡：活物死亡，不死生物被摧毁。

祝福术（Bless）

附魔系（胁迫）[影响心灵]

等级：牧师 1、德鲁伊 1

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：50 英尺

影响区域：50 英尺爆发范围内所有盟友

持续时间：1 分钟 / 每等级

豁免检定：无

法术抗力：可

“祝福术”会使你的盟友充满勇气。他们的攻击检定与抗恐惧豁免检定会有 +1 士气加值。

“祝福术”可以反制或解除“绝望术”。

祝福圣水（Bless Water）

变化系[善良]

等级：牧师 1、德鲁伊 1

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：1 分钟

距离：接触

目标：接触到的一瓶水

持续时间：立即

豁免检定：目标物品意志，通过则无效

法术抗力：可（物体）

这个法术可将一瓶水（一品脱）注满正能量，从而转变为圣水（见第七章有关特殊物品的说明）。圣水可以伤害特定生物。

材料成分：价值 25 金币的五磅银粉。

祝福武器（Bless Weapon）

变化系

等级：圣武士 1

法术成分：言语、姿势

施法时间：1 分钟

距离：接触

目标：接触到的武器

持续时间：1 分钟 / 每等级

豁免检定：无

法术抗力：不可

这个法术可强化武器，以对邪恶阵营的敌人造成痛击。所有对邪恶敌人的重击检定都自动成功，所以每次重击威胁都是重击。被祝福的武器可以使邪恶阵营生物的伤害减免失效，并可确实击中虚体的邪恶阵营生物，武器上并附有 +1 加值。武器被祝福之后，可以伤害特定生物。弓和箭可分别被祝福，但若只祝福射击类武器（如：弓），则其发射出的物品（如：箭）不会自动受到祝福效果。

这个法术不能影响已经附有重击相关效果的武器，例如锐锋武器和斩首剑。

目盲术 / 耳聋术（Blindness/Deafness）

变化系

等级：吟游诗人 2、牧师 3、术士 / 法师 2

法术成分：言语

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）

目标：一个活物

持续时间：永久（解消）

豁免检定：强韧，通过则无效

法术抗力：可

受术者会依你选择，成为目盲或耳聋状态。目盲生物战斗时会有 50% 的失手几率（对他而言，所有对手都是完全隐蔽状态），并失去 AC 的敏捷加值，速度降为一半，“搜索”技能检定和多数与敏捷、力量相关的技能检定都有 -4 减值，同时使对手的攻击检定得到 +2 加值（被视为暂时隐形）。耳聋生物的“聆听”技能检定一定失败，先攻权有 -4 减值，在施展需要言语的法术时会有 20% 的施法失败几率。

在《地下城主指南》中对目盲和耳聋效果有更详细的描述。

闪现术（Blink）

变化系

等级：吟游诗人 3、术士 / 法师 3

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：个人

目标：自己

持续时间：1 轮 / 每等级（解消）

就像闪现犬一样，你可以在物质界与灵界间来回闪现而显得忽隐忽现。你看起来像是在虚实间一直变化。

“闪现术”有几种效果：

被实体攻击时，敌人有 50% 的失手几率，即使拥有“盲斗”专长也无效，因为闪现者并不完全算是隐形，他同时也是灵体。若攻击者可以击打灵体或虚体生物，则失手几率降至 20%（半隐蔽）。若是攻击者能见到隐形生物，失手几率也降至 20%。若攻击者两者都有，则没有减值，即使你在灵界也一样会被击中。

单独针对你的法术会有 50% 的失败率，除非它能瞄准隐形及灵体生物。同样的，你的法术会有 20% 的几率会在你身处灵界之时生效，如此就无法对物质界产生影响。

闪现时，区域性攻击只能对你造成一半的伤害，如果它们能伤及灵界，则伤害不会减半。你攻击时被视为隐形生物（+2 攻击检定），并忽略目标生物 AC 的敏捷加值。坠落时受的伤害减半，因为只有实质身体部位会受伤。

闪现时，你可以穿越实质物体，但无法看穿它。每穿过 5 英尺实质物体，你有 50% 几率会变回实体，并会有很悲惨的结局（见下文）。闪现时的移动速度降为四分之三，因为灵界会使你速度减半，而你有一半时间在灵界，一半时间在物质界。

因为你有一半时间存在于灵界，所以你可以看到并攻击灵体生物。你与灵体生物间的互动一如你在物质界与实体生物的互动。例如，你对灵体生物施展的法术有 20% 的几率会在你身于物质界时生效。

注意：灵体生物是隐形的虚体，可自由往任何方向移动，包括上下（但速度减半）。因为没有实体，所以你可以穿越实质物体，包含生物。灵体生物可以明确听见和看见物质界，但影像看起来朦胧不清，在物质界的视野与听力则为 60 英尺。力场性质的魔法效果（如"魔法飞弹"与"力墙术"）与防护系法术对灵体生物可正常作用。这些法术的效果可由灵界延伸至物质界，反之则否。灵体生物无法攻击实体生物，身为灵体时施展的法术只能影响其他灵体生物，不过某些实体生物的攻击或物体效能可影响至灵界（如：石化蜥蜴的凝视攻击）。灵界的生物或物体彼此视为正常物体。若灵体生物在穿越实质物体时变成实体，则会从最近处的开缝中挤出，挤出时每经过 5 英尺会受到 1d6 点伤害。

朦胧术（Blur）

幻术系（五官幻觉）
等级：吟游诗人 2、术士 / 法师 2
法术成分：言语
施法时间：单动作
距离：接触
目标：接触到的生物
持续时间：1 分钟 / 每等级
豁免检定：意志，通过则无效（无害）
法术抗力：可（无害）

受术者的外观轮廓会变得朦胧摇晃、摆动不定。身体影像的歪斜可使受术者获得半隐蔽效果（20% 失手几率）。

"识破隐形"无法抵消"朦胧术"的效果，但"真知术"可以。

破除结界（Break Enchantment）

防护系
等级：吟游诗人 4、牧师 5、机运 5
法术成分：言语、姿势
施法时间：1 分钟
距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）
目标：每等级选定一个生物，生物之间相距不可超过 30 英尺
持续时间：立即
豁免检定：见说明
法术抗力：不可



The subject of a blur spell.
拥有"朦胧术"效果的战士。

这个解除类法术可将生物从附魔系、变化系法术效果、诅咒、石化中解放出来。"破除结界"甚至可以反转立即性的法术效果，如"石化术"等。每一种效果都需进行一次检定，以"1d20+ 施法者等级（最多 +15）"对抗 DC=11+ 该效果施法者等级，通过即可解放该生物。被诅咒的魔法物品 DC=25。

有些法术具有特殊属性，无法被"解除魔法"移除，"破除结界"只对于法术等级等于或低于五级的此类法术有效。例如，"降咒"无法被"解除魔法"解除，但"破除结界"依然有效。

如果魔法效果是由永久魔法物品所造成（如：诅咒剑），"破除结界"不会去除该物品上的魔法效果，仅能解放受害生物，不影响原物品。例如，某个被诅咒的物品可转换使用者的阵营，"破除结界"可使使用者摆脱其影响，使阵营转换无效。但物品上的诅咒仍在，会影响下一个捡到的人（即使是刚被"破除结界"解放的人）。

蛮力术（Bull's Strength）

变化系
等级：吟游诗人 2、牧师 2、术士 / 法师 2、力量 2
法术成分：言语、姿势、材料 / 法器
施法时间：单动作
距离：接触
目标：接触到的生物
持续时间：1 小时 / 每等级

Dungeons & Dragons

豁免检定：意志，通过则无效（无害）

法术抗力：10 英尺

受术者变得更强壮。这个法术可使力量值获得 1d4+1 增强加值，影响一般近战攻击检定、伤害掷骰和其他有力量调整值的应用。

奥术材料成分：一些牛毛或一些牛粪。

燃烧之手（Burning Hands）

变化系[火焰]

等级：火 1、术士/法师 1

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：10 英尺

影响区域：以你的手为中心，爆发出火焰笼罩半径 10 英尺的半圆形范围

持续时间：立即

豁免检定：反射，通过则效果减半

法术抗力：可

此法术可由指间放射薄薄的烈焰。双手向前，姆指相接，四指向外张开形成扇形。烈焰的厚度与姆指厚度相同。施法者每等级可使扇形区域内的生物受到 1d4 点火焰伤害，最高 5d4 点。布、纸、羊皮纸、木片等易燃物如果被烈焰接触到会开始燃烧。任何人物可以整轮行动扑灭一件着火物品上的火。



燃烧之手

召雷术（Call Lightning）

塑能系[电击]

等级：德鲁伊 3

法术成分：言语、姿势

施法时间：10 分钟，每一闪电束加单动作

距离：远距（400 英尺 +40 英尺/每等级）

效果：见说明

持续时间：10 分钟/每等级

豁免检定：强韧，通过则效果减半

法术抗力：可

要施展"召雷术"时，你必须身在风暴区，例如：狂风暴雨、乌云密布，甚至有龙卷风也可以（7HD 以上的风巨灵或风元素造出的飓风亦可）。只要在这些地方，你就可以召来落雷，但只要一离开，法术就结束。你每 10 分钟可召来一道落雷。但施法后不用马上召雷，可进行其他动作或施其他法术。召雷时需专注于法术，这属于标准动作。每道落雷可造成施法者每等级 1d10（最大 10d10）点电击伤害。

落雷会垂直降在你指定的目标点上（距离范围以你召雷时的所在计算）。雷电会由离目标点最近的云端，循最短路径落下。任何离目标点半径 10 英尺内的生物都会被击中。

这个法术只能在户外施展，室内、地下、水面下都没有作用。

安抚动物（Calm Animals）

附魔系（胁迫）[影响心灵]

等级：动物 1、德鲁伊 1

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺 +5 英尺/每 2 等级）

目标：智力值为 1 或 2 的动物、兽类或魔法兽，生物之间相距不可超过 30 英尺

持续时间：1 分钟/每等级

豁免检定：意志，通过则无效（见说明）

法术抗力：可

这个法术能平抚并稳定动物、兽类、魔法兽的情绪，使它们变得温顺无害。只有智力值未超过 2 的生物会受影响。所有生物需属于同一类型，彼此相距在 30 英尺之内。所影响的生物生命骰数总和为 2d4+ 施法者等级。受过攻击、防卫训练和具有危险性的动物、兽类、魔法兽可以进行豁免检定，未受过训练则不用。例如，德鲁伊可以轻易安抚一般的狼或熊，但冬狼、鲨蜥兽或训练有素的守门犬就较难。

受术者会留在原地，不会攻击也不会逃跑。它们并非变得无助，在受到攻击时仍会正常防御。若它们受到威胁（火、肉食生物、攻击行为等），则法术终止。

安定心神（Calm Emotions）

附魔系（胁迫）[影响心灵]
等级：牧师 2、秩序 2
法术成分：言语、姿势、法器
施法时间：单动作
距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）
目标：1d6 个生物 / 每等级，生物之间相距不可超过 30 英尺
持续时间：专注，最长 1 轮 / 每等级（解消）
豁免检定：意志，通过则无效
法术抗力：可

这个法术可以使激动的生物冷静下来。你无法控制受术者，但可使愤怒的生物不攻击，或使兴奋的生物安静。受术者不会从事暴力或破坏行为（自我防卫除外）。任何对它有侵略性或威胁性的行为则会使法术终止。

这个法术可自动压抑影响心灵的法术，但无法解除。可被压抑的法术包括："祝福术"、"困惑术"、"情绪术"与"恐惧术"。此法术也可使吟游诗人的提振士气与野蛮人狂暴能力失效。在"安定心神"持续时间内，被压抑的法术会无效。当"安定心神"结束后，原来的法术会再次影响受术者（假设未超过该法术的持续时间）。

轻灵术（Cat's Grace）

变化系
等级：吟游诗人 2、术士 / 法师 2
法术成分：言语、姿势、材料
施法时间：单动作
距离：接触
目标：接触到的生物
持续时间：1 小时 / 每等级
豁免检定：意志，通过则无效（无害）
法术抗力：是

受术者变得像猫一样，更优雅、灵敏，平衡感更好。这个法术可使敏捷值获得 1d4+1 增强加值，以影响防御等级、反射检定和其他有关敏捷调整值的应用。

奥术材料成分：一些猫毛。

惊恐术（Cause Fear）

死灵系[恐惧、影响心灵]
等级：吟游诗人 1、牧师 1、死亡 1、术士 / 法师 1
法术成分：言语、姿势
施法时间：单动作
距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）
目标：一个活物
持续时间：1d4 轮
豁免检定：意志，通过则无效
法术抗力：可

受术者受到惊吓。他的攻击检定、武器伤害掷骰与豁免检定都有 -2 士气减值。他会尽可能逃离你。如果逃不走，则会背水一战。6HD 以上的生物对此法术免疫。"惊恐术"可以反制"移除恐惧"。

注意：影响心灵的法术不会影响无智力的生物，而恐惧类法术不会影响不死生物。

连环闪电（Chain Lighting）

塑能系[电击]
等级：风 6、术士 / 法师 6
法术成分：言语、姿势、器材
施法时间：单动作
距离：远距（400 英尺 +40 英尺 / 每等级）
目标：一个主要目标，加上每等级一个次要目标，目标之间相距不可超过 30 英尺
持续时间：立即
豁免检定：反射，通过则效果减半
法术抗力：可

此法术可以使你从指间放出电流。与"闪电束"、"召雷术"不同的是，"连环闪电"会先击中一个目标，再击中其他目标。

闪电可对主要目标造成施法者每等级 1d6 点伤害，最多 20d6 点。击中后，闪电弧还可击中与你施法者等级相同数目的其他目标。次要目标所受的伤害骰数减半（舍去小数）。例如，19 级施法者的主要目标受到 19d6 点伤害，并可选择 19 个目标，各受到 9d6 点伤害。所有受害者若通过反射检定则效果减半。你可自行选定次要目标，但他们与主要目标距离不得超过 30 英尺，而且同一目标不可被击中超过一次。所选目标数目可以不足，以避免击中盟友生物。

器材：一些兽皮、一块琥珀、玻璃或一柄水晶权杖，数量与施法者等级相同的银制别针。

变颜术（Change Self）

幻术系（五官幻觉）
等级：术士 / 法师 1、诡术 1
法术成分：言语、姿势
施法时间：单动作
距离：个人
目标：自己
持续时间：10 分钟 / 每等级（解消）

使自己的外貌变得完全不同，包括服饰、武器、防具与装备。你可以变得看起来高或矮一英尺、胖或瘦一些，或变得更平庸。你无法改变身体形态，例如：人类施法者只能变得像人类、类人生物，或其他长得像人的两足生物。除此之外，你可以改变外貌，增添一些外观特色，如肿瘤或伤疤，或看起来完全像另一个人。

就算变化成不同生物，这个法术也不会赋予你该生物的能力与习性。此法术不能改变你身体或装备的原有触感及声音。看起来像匕首的战斧，使用起来仍是战斧。

若你使用这个法术来易容，则“易容”技能检定可获得+10加值。

注意：生物与你互动时，若发觉异常（如：触碰到你而心生怀疑），则可进行意志检定。若通过，则会发觉你的外貌是幻象。

化棍法（Changestaff）

变化系
等级：德鲁伊 7、植物 7
法术成分：言语、姿势、器材
施法时间：一整轮
距离：接触
目标：接触到的木棍
持续时间：1 小时 / 每等级(解消)
豁免检定：无
法术抗力：不可

你可以将一根预先处理好的木棍变成超大型的树人类生物，高约 24 英尺。先将木棍插在地上，并念出完成法术的咒语，木棍就会变成一个像树人的生物，并为你作战。木棍树人会保护你并听从你的号令，但它不是真的树人，它无法跟树人沟通，也无法操控植物。如果木棍树人的生命值降至 0 点，则自动粉碎。木棍树人还是可以作为其它法术的施法器材。木棍树人出现时生命值全满，无论上次出现或战斗时是否受伤。

器材：木棍需预先处理好。你得先由白杨、橡木或紫杉上砍下健康的枝干，再矫直、蚀刻、雕琢、磨光，过程约需 28 天。制作过程中，你不可进行冒险或从事耗费心神的活动。

混沌之锤（Chaos Hammer）

塑能系[混乱]
等级：混乱 4
法术成分：言语、姿势
施法时间：单动作
距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）
影响区域：半径 20 英尺的爆发范围
持续时间：立即
豁免检定：意志，通过则效果减半（见说明）
法术抗力：可

你放出混沌的力量击打对手，这股能量会爆炸，散发出不断跳跃的多种色彩。只有非混乱阵营的生物会受伤。

施法者每 2 等级可对守序阵营的生物造成 1d8（最高 5d8）点伤害，并使他们忧惚 1d6 轮。忧惚中的生物只能进行部份动作。若通过意志检定则伤害减半，且不会忧惚。

对于不是守序也不是混乱阵营的生物，只会受到一半伤害，而且不会变得忧惚。若通过意志检定，则伤害可以再减半，亦即减为四分之一。

魅惑怪物（Charm Monster）

附魔系（魅惑）
等级：吟游诗人 3、术士 / 法师 4
目标：一个活物
持续时间：1 天 / 每等级
与“魅惑人类”相同，只是生物类型或大小不限。

魅惑人类（Charm Person）

附魔系（魅惑）[影响心灵]
等级：吟游诗人 1、术士 / 法师 1
法术成分：言语、姿势
施法时间：单动作
距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）
目标：一个人
持续时间：1 小时 / 每等级
豁免检定：意志，通过则无效
法术抗力：可

可使体型未超过中型的类人生物将你视为可靠的伙伴。然而，若该生物正被你或盟友攻击或威胁，则他的豁免检定有 +5 加值。

此法术不会使受术者完全受你控制，但他会认为你的行动或话语是有利于他并有善意。你可以试着对他下命令，但需通过对抗魅力检定，才能使他进行他本来不会去做的事（失败不能重试）。受术者不会听从自杀或明显对他有害的命令，但如果你能保证他的安全，他可能会相信。若你或盟友对他有威胁行为，则法术终止。

注意：你必须以受术者听得懂的语言与他沟通，不然只能比手划脚。

魅惑人类或动物（Charm Person or Animal）

附魔系（魅惑）[影响心灵]
等级：德鲁伊 2
目标：一个人或一只动物
与“魅惑人类”相同，只是它还可以影响动物。请见《怪物图鉴》有关动物的说明。

冻寒金属（Chill Metal）

变化系[寒冷]
等级：德鲁伊 2
法术成分：言语、姿势、法器
施法时间：单动作
距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）
目标：25 磅金属 / 每等级，或每 2 等级选定一个生物身上所有金属装备。物品之间相距不可超过 30 英尺
持续时间：7 轮
豁免检定：意志，通过则无效（物体）
法术抗力：可（物体）

此法术可使金属温度变低。未处理过的非魔法金属不可

DUNGEONS & DRAGONS

进行豁免检定（魔法物品的豁免检定请见《地下城主指南》）。若该物品为某生物的持有物，则使用该生物的豁免检定值，除非物品的豁免检定值较高。

若装备温度变低，则使用者会受到寒冷伤害。若接触、握住、穿戴，或搬运重于体重五分之一的受影响物品，则该生物会受到完全伤害。若不是穿戴中的防具，或重量低于持有者的五分之一，只能造成最小伤害1到2点。

在法术生效的第一轮时，金属会变得十分寒冷，使接触到它的人十分难受，但不会造成伤害（法术结束前一轮也一样）。第二轮（和倒数第二轮）时，则会造成疼痛与伤害。第三、第四与第五轮，金属会冻伤人，而造成更大伤害。详见下表：

轮	金属温度	伤害
1	寒冷	无
2	冰冷	1d4 点伤害
3-5	冰冻	2d4 点伤害
6	冰冷	1d4 点伤害
7	寒冷	无

任何足以烫伤生物的热伤害可以使寒冷伤害无效，反之亦同，两种伤害可以1点消1点。例如，“冻寒金属”造成5点寒冷伤害，但同一轮中通过火墙会受到8点火焰伤害，最后寒冷伤害会被抵消，而该生物受到3点火焰伤害。在水面下，“冻寒金属”不会造成任何伤害，但寒冰会很快地覆盖物品表面。

“冻寒金属”可以反制或解除“灼热金属”。

冻寒之触（Chill Touch）

死灵系

等级：术士 / 法师 1

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的一个生物 / 每等级

持续时间：立即

豁免检定：强韧，通过则部分生效

法术抗力：可

你的双手泛出蓝色寒光，接触时会引导负能量，造成1d6点伤害。若未通过强韧检定，则多造成1点暂时力量值伤害。“冻寒之触”为近战接触攻击，可使用次数等于施法者等级。

这个法术对不死生物有特殊作用。被你接触到的不死生物不会受到伤害，但需进行意志检定。若未通过则会逃跑，并慌乱1d4轮，加上施法者每等级一轮。

死亡法阵（Circle of Death）

死灵系[死亡]

等级：术士 / 法师 6

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）

影响区域：受术地点半径 50 英尺爆发范围内的活物

持续时间：立即

豁免检定：强韧，通过则无效

法术抗力：可

“死亡法阵”会使活物的生命之火熄灭，瞬间杀死他们。

此法术可杀死生命骰数总和为施法者每等级1d4（最多20d4）的活物。HD最小的生物会先被影响。若HD相同，则较接近法阵中心者先受影响。HD为9点或更高的生物不受影响。若剩下的生命骰数不足以再影响任何生物，则忽略不计。

材料成分：一颗价值500金币以上的黑珍珠，捣碎后的粉末。

毁灭法阵（Circle of Doom）

死灵系

等级：牧师 5、破坏 5

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：20 英尺

影响区域：以你为中心，半径20英尺爆发范围内的所有活物与不死生物

持续时间：立即

豁免检定：强韧，通过则效果减半

法术抗力：可

负能量由源起点向四面八方爆发，附近的敌人会受到1d8点伤害，施法者每等级再+1（最多+20）点。

“毁灭法阵”不会伤害不死生物，反而会治疗它们。

锐耳术 / 鹰眼术（Clairaudience/Clairvoyance）

预言系

等级：吟游诗人 3、知识 3、术士 / 法师 3

法术成分：言语、姿势、器材 / 法器

施法时间：单动作

距离：见说明

效果：魔法感应场

持续时间：1 分钟 / 每等级（解消）

豁免检定：无

法术抗力：不可

此法术可以使你专注于某个地点，你所见所闻如同亲临其地。距离不是问题，重点是你需要熟悉那个地方，或它是明显的地点（如：门后、转角另一面或树丛中）。此法术造出的魔法感应场可被解除，而且只能作用于你所在的界域。此法术无法再施加增强感应力的法术。如果选定地点因魔法效果而黑暗，你就什么也看不到。如果是天然的黑暗，则法术效果可使你视野达到半径10英尺。笼罩或防护性法术会阻绝此法术，如“防魔法力场”、“心灵屏障”、“回避侦测”，你会感应到法术被阻隔。

奥术器材：一只小弯角（用来听）或一颗玻璃假眼（用来看）。

Dungeons & Dragons

混沌护壁（Cloak of Chaos）

变化系[混乱]

等级：混乱 8、牧师 8

法术成分：言语、姿势、器材

施法时间：单动作

距离：20 英尺

目标：以你为中心，半径 20 英尺爆发范围内的一个生物/每等级

持续时间：1 轮/每等级（解消）

豁免检定：见说明

法术抗力：可（无害）

一股混乱的彩光围绕受术者，可防护攻击和守序阵营生物的法术，守序阵营生物击中被保护生物时会困惑。此防护系法术有四种效果：

首先，被保护生物的 AC 有 +4 偏斜加值，豁免检定有 +4 抗力加值。与“防护守序”不同，这些加值可适用所有攻击，而非只针对守序阵营生物。

其次，被保护生物对抗秩序领域法术，或守序阵营生物所施的法术时，法术抗力 25。

第三，此法术可阻挡心灵影响或附身（如“魔魂壶”的法术，效果如同“防护守序”。

最后，如果守序阵营生物以近战攻击击中被保护生物，该守序阵营生物会困惑一轮（与“困惑术”同，意志检定可以抵消此效果，不过必须使用“混沌护壁”的豁免检定 DC）。

器材：装着古代圣物（如：混乱领域法术的断简残篇）的超小型古物盒。这个古物盒至少价值 500 金币。

复制后备（Clone）

死灵系

等级：术士/法师 8

法术成分：言语、姿势、材料、器材

施法时间：10 分钟

距离：0 英尺

效果：一个后备复制体

持续时间：立即

豁免检定：无

法术抗力：不可

此法术会造出一个不会行动的生物复制体。若是原身体遭到杀害，则灵魂会转移到复制体上，取代复制体再度活动（前提是灵魂愿意回来，见第十章有关召回亡者的说明）。原身体仍然会存在，但再也无法复生。而如果原主人自然死亡（例如寿终正寝），则后备无效。

要制造复制体，你先要从原身体取一块肉（毛发、指甲、鳞片等都不行），体积约 1 立方英寸。这块肉不必为刚取下，但不能腐坏（可以使用“遗体防腐”）。施法后，复制体需在实验室中培养 2d4 个月。

当复制体完成后，若原身体死亡，则灵魂会进入复制体。复制体拥有原身体的记忆、技能与等级。然而，复制体的等级必须比原身体死亡时至少低 1 级。若原身体等级 1，则复制体体质降 1，若体质因此降为 0 点，则法术失效。若原身体在施法之后等级下降，因而在死亡时比复制体等级低，则复制体的等级变成与原身体死亡时相同。

这个法术只能复制生物的身体与心智，不包括装备。

原身体还活着时，复制体也会成长。但若灵魂不能回归，则复制体成为无主肉体，不善加保存则会腐坏。

材料成分：一块肉、实验室维生用品（价值 1000 金币）。

器材：特殊的实验室设备（价值 500 金币）。

死云术（Cloud Kill）

咒法系（创造）

等级：术士/法师 5

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺 +10 英尺/每等级）

效果：扩散出宽 30 英尺、高 20 英尺的云

持续时间：1 分钟/每等级

豁免检定：见说明

法术抗力：可

这个法术会造出一团浓雾，如同“云雾术”一样，但是颜色昏暗且黄绿，并有毒性。在雾中，3HD 以下的生物死亡，4HD 到 6HD 的生物必须进行强韧检定，未通过则死亡。6HD 以上，或 4HD 至 6HD 通过检定的雾中生物每轮受到 1d10 点毒伤，即使闭气也没有用。

与“云雾术”不同的是，“死云术”会以每轮 10 英尺的速度远离你，并贴近地面移动（想象浓雾的源起点每轮远离你 10 英尺，并以此新源起点向外扩散）。因为雾云比空气重，它们会往低处流动，甚至会注入洞穴或注地里。因此，这个法术用来对付巨蚁巢十分方便。它无法渗入水中，在水面下并无作用。

七彩喷射（Color Spray）

幻术系（心灵幻觉）[影响心灵]

等级：术士/法师 1

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺 +5 英尺/每 2 等级）

影响区域：锥状

持续时间：立即（见说明）

豁免检定：意志，通过则无效

法术抗力：可

华丽的彩光由你的指向前方散射而出，形成一片锥形区域，在其中的生命会被震慑，目盲，甚至击倒昏迷。最接近的 1d6 个生物会受影响。效果依各生物的 HD 而不同：

2 以下：昏迷 2d4 轮，同时目盲 1d4 轮，并且被震慑 1 轮（只有活物才会昏迷）。

3 或 4：目盲 1d4 轮，同时被震慑 1 轮。

Dungeons & Dragons



5以上：被震慑1轮。

目盲生物战斗时会有50%的失手几率（对他而言，所有对手都是完全隐蔽状态），并失去AC的敏捷加值，速度降为一半，"搜索"技能检定和多数与敏捷、力量相关的技能检定，都有-4减值，对手的攻击检定得到+2加值（视为暂时隐形）。

震慑中的生物无法行动，并失去AC的敏捷加值。对他进行攻击可获得+2加值。

无法视物的生物不受"七彩喷射"影响。

材料成分：一撮粉末或细砂，要具有红、黄、蓝三色。

命令术（Command）

附魔系（胁迫）[语言、影响心灵]
等级：牧师1
法术成分：言语
施法时间：单动作
距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）
目标：一个活物
持续时间：一轮
豁免检定：意志，通过则无效
法术抗力：可

你给予受术者命令，此命令只能是一个字，受术者会在能力所及范围内尽力达成。合理的命令会使受术者的豁免检定得到减值（由-1到-4，DM决定）。一般常见的命令有："逃"、"死"（令受术者装死）、"停"、"跑"、"倒"、"滚"、"睡"等。命令"自杀"是无效的，因为超过了一个字。

命令植物（Command Plants）

附魔系（胁迫）[语言、影响心灵]
等级：德鲁伊8、植物8
法术成分：言语
施法时间：单动作
距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）
目标：植物或植物型生物（见说明）
持续时间：1天/每等级，或1小时/每等级（见说明）
豁免检定：见说明
法术抗力：见说明

植物、蕈类、植物型生物、蕈型生物会依你命令行事。这个法术有三种功效：

魅惑：对植物型或蕈类生物使用，"命令植物"这时的作用与"集体魅惑术"类似。你可以命令单株植物（不限HD），或命令一群植物，其HD或等级总和不得超过你施法者等级的三倍。任两株植物相距不得超过30英尺，并可个别进行意志检定以抵消法术效果，法术抗力亦适用。此功效持续时间为施法者每等级一天，是魅惑性质的法术。

活化：这个法术可以将活力注入树木，或其他不会行动的大型草本植物中。活化的植物会攻击你最初指定的目标，并具有人类的感觉。该植物的AC、速度、攻击力与特殊能力依体型大小和类型而不同，请见《怪物图鉴》有关活化植物的叙述。你可以活化一棵树、四株灌木或八根藤蔓。所有被影响的植物彼此之间相距不得超过60英尺。若有必要，你可以同时活化不同种类的植物，例如：一棵树与四根藤蔓，或一棵树与两株灌木。拥有该植物的生物可进行意志检定与法术抗力。持续时间为施法者每等级一小时。

纠缠：你可以将部份活力注入植物中，使它们纠缠区域内其他生物。这与"纠缠术"效力相同。法术抗力不能阻止生物被缠绕。持续时间为施法者每等级一小时。

通神术（Commune）

预言系
等级：牧师5
法术成分：言语、姿势、材料、法器、消耗经验值
施法时间：10分钟
距离：个人
目标：自己
持续时间：1轮/每等级

你与你信奉的神祇或其代理人进行接触，可询问能以

"是"或"否"回答的简单问题（没有特定信仰对象的牧师，可与相同阵营或联盟的神祇接触），施法者每等级可问一个问题。答案会依接触对象知道多少而定。有时得到的回答是"不明"，因为这些外层界的强大存在也并非全知全能。不过有时答案可能会造成误会或违背神祇的利益，DM 可以改用简短的隐语代替（约五个字以下）。如果你发呆、与他人讨论答案，或跑去做其他事，这个法术随即结束。

材料成分：圣水或邪水、焚香或邪香

消耗经验值：100 点。

问道自然（Commune with Nature）

预言系

等级：动物 5、德鲁伊 5

法术成分：言语、姿势

施法时间：10 分钟

距离：个人

目标：自己

持续时间：立即

你成为大自然的一部分，以得到附近地域的信息。你可以立即知道下列信息的其中三种：地形地貌、植物、矿产、水质、居民、普通动物分布情形、森林现况、强力的非自然生物现况，或天然场所的情形。例如，你可以得知任一强力非自然生物的位置、主要可饮用水源的所在和所有人造建筑物的位置。

在户外时，这个法术影响范围为施法者每等级半径一英里。在天然的地下场所（如：洞穴、山窟中），范围缩小为施法者每等级半径100英尺。附近若无天然建物则无效，如：地下城或城镇中。

通晓语言（Comprehend Languages）

预言系

等级：牧师 1、术士 / 法师 1

法术成分：言语、姿势、材料 / 法器

施法时间：单动作

距离：个人

目标：自己

持续时间：10 分钟 / 每等级

你可以了解生物所说的话，或看懂原来不熟悉的文字讯息。你必须接触该生物或该文字。此法术只能使你看懂文字，但不能帮你了解其含意。可以帮你读或听懂语言，但不能使你说或写。

用以阅读文件时，可用每分钟一页（约250个字）的速度进行。它无法读取魔法文件，也不能察觉文件是否附有魔法，但解读藏宝图时很有用。这个法术会受防护性魔法所阻碍，如"秘密文页"或"迷幻手稿"。它也无法解译出隐藏在一般文字中的密文或讯息。

奥术材料成分：一撮煤灰和一撮盐。

寒冰锥（Cone of Cold）

塑能系[寒冷]

等级：术士 / 法师 5、水 6

法术成分：言语、姿势、材料 / 法器

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）

影响区域：锥状

持续时间：立即

豁免检定：反射，通过则效果减半

法术抗力：可

此法术会造出一块极寒的区域，以你的手指为中心，延伸出一锥形区域。它会吸取热量，施法者每等级可造成 1d6（最高 15d6）点寒冷伤害。

奥术材料成分：一个小的水晶或玻璃锥。

困惑术（Confusion）

附魔系（胁迫）[影响心灵]

等级：吟游诗人 3、术士 / 法师 4、诡术 4

法术成分：言语、姿势、材料 / 法器

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）

目标：半径 15 英尺内所有生物

持续时间：1 轮 / 每等级

豁免检定：意志，通过则无效

法术抗力：可

以随机数决定受影响生物的动作，如下表：

1d10	行为
1	若未被阻挡，一分钟内四处乱走
2-6	一轮内无任何动作
7-9	一轮内攻击最靠近的生物
10	一轮内正常动作

除非掷出第一种结果，否则生物每一轮都必须再掷骰来决定该轮动作。四处乱走的生物会若无其事离开，攻击他们没有任何加值，但他们遭攻击后，次回合会自动回击攻击者。

奥术材料成分：三个一组的坚果核。

崇敬术（Consecrate）

塑能系

等级：牧师 2

法术成分：言语、姿势、材料、法器

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）

影响区域：半径 20 英尺的弥漫范围

持续时间：2 小时 / 每等级

豁免检定：无

法术抗力：不可

此法术可使用正能量祝福一个区域，在该区域里，驱散不死生物时的魅力检定获得+3 圣力加值。进入该区域的不死

生物在攻击检定、伤害掷骰与各种检定上，有-1圣力减值。在该区域中不能创造或召唤不死生物。

如果该区域中有神殿、圣坛，或其他与你所信奉神祇或神性有关的永久固定物，则上述调整值加倍（驱散时有+6圣力加值，不死生物有-2圣力减值）。若有其他神祇的相关建物位于该区域，则不可以使用此法术。

“崇敬术”可以反制或解除“亵渎术”。

材料成分：将一些圣水，和值25金币（约五磅重）的金砂洒在该区域。

异界探知（Contact Other Plane）

预言系

等级：吟游诗人5、术士／法师5

法术成分：言语

施法时间：10分钟

距离：个人

目标：自己

持续时间：专注

你将自己的心灵传送至另一个界域，以接收特殊异界神祇所给予的讯息或建议（见表详述）。他会以你懂的语言回答，但会感到被这种接触方式冒犯，所以只用简短语句回答（DM使用“是”、“否”、“可能”、“不会”、“差不多”等简易回答）。你必须专注以维持法术（标准动作），才能每轮问一个问题，并且在同一轮中得到答案。问题总数等于施法者等级的一半。

异界探知

所探知的异界	避免智力与魅力遭时效性减少	实话	不知道	谎话	随机回答
元素界	DC=7／一星期	01-34	35-62	63-83	84-100
（相关问题）	（DC=7／一星期）	(01-68)	(69-75)	(76-98)	(99-100)
正／负能量界	DC=8／一星期	01-39	40-65	66-86	87-100
星界	DC=9／一星期	01-44	45-67	68-88	89-100
外层界：半神	DC=10／两星期	01-49	50-70	71-91	92-100
外层界：低阶神	DC=12／三星期	01-60	61-75	76-95	96-100
外层界：中阶神	DC=14／四星期	01-73	74-81	82-98	99-100
外层界：高阶神	DC=16／五星期	01-88	89-90	91-99	100

避免智力与魅力遭时效性减少：你必须通过对此DC的智力检定，才能避免智力或魅力值遭时效性减少。如果失败，你的智力与魅力值下降至8，持续时间如上表，并且其间无法施展奥术。如果智力与魅力下降，其效果直接影响到所问的第一个问题，并且得不到回答（括号中的数值是针对与该元素界有关的问题）。

接触成功的结果：DM掷百分骰，掷骰结果对照表上数值：

实话：你可以得到简短的正确答案。若无法如此回答的问题，则随机回答。

不知道：你得到的答案是“不知道”。

谎话：你遭到欺骗。

随机回答：你得到的答案不知是真是假，因为对方欲欺骗你却也不知晓答案。

你可以连络元素界或距离极远的异界，将心灵由所属界域传至远处界域可能会增加使你的智力值和魅力值遭到时效性减少的可能，但得到回答的几率，或回答正确答案的可能性也随之增加。此法术效果视所遇到的异界神祇力量而定（DM以随机数表决定，可视情况改变，或依神的性格决定）。

此法术偶尔会被特定神祇所阻碍。

疫病术（Contagion）

死灵系

等级：牧师3、破坏3、德鲁伊3、术士／法师4

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的活物

持续时间：立即

豁免检定：强韧，通过则无效

法术抗力：可

受术者感染疾病，并且马上发病，无潜伏期。你可以使受术者产生失明、失心疯、腐热症状、脑热症状、红肿症状、发颤症状、恶心症状。见《地下城主指南》有关疾病的说明。

触发术（Contingency）

塑能系

等级：术士／法师6

法术成分：言语、姿势、材料、器材

施法时间：至少10分钟（见说明）

距离：个人

目标：自己

持续时间：每等级一天，或能量散发

施展“触发术”时需指定触发条件，并将另一个法术施在你身上，当达到触发条件时，相伴随的法术就会发生效力。两个法术需同时施展，此施法时间至少需要10分钟，若相伴随法术的施法时间超过10分钟，则以该法术的施法时间为准。

被触发的法术必须以你自己为目标，如“羽落术”、“浮空术”、“飞行术”、“传送术”等，其法术等级不得高于施法者等级的三分之一（舍去小数），最高为六级法术。

触发条件必须定义清楚，不过可以用普遍事件作为条件。例如，同时施展“水中呼吸法”与“触发术”时，可设定条件为：当进入水中或类似液体时，“水中呼吸法”自动生效。或将“浮空术”与“触发术”同时施展，并将条件设定为：掉落超过四英尺时即触发。无论如何，当条件发生时，“触发术”会立刻触发相伴随的法术效力。

注意：若设定的条件太过复杂，则可能会失效。只要达到条件，相伴随法术的效力立即启动，无论你愿不愿意。

你一次只能使用一个“触发术”，若前一个“触发术”尚未失效前又施展一次，则前一次施展的“触发术”自动失效。

材料成分：相伴随法术的所需材料成分，加上水银和一根食人魔巫师、麒麟或其他会施法生物的睫毛。

法器：你自己雕刻的饰有宝石（至少价值1500金币）的象牙雕像，。你必须携带雕像“触发术”才会启动。

不灭明焰（Continual Flame）

塑能系（光明）

等级：牧师3、术士／法师2

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：0 英尺

效果：幻术火焰

持续时间：永久

豁免检定：无

法术抗力：不可

在接触的物体上制造如火把一样亮的火焰，看上去与一般火焰无异，但不会发热，也不会燃烧氧气。你可以掩盖或隐藏它，但无法将之闷熄或浇熄。

材料成分：将价值 50 金币的红宝石粉洒在物体上以点燃火焰。

操控植物（Control Plants）

变化系

等级：德鲁伊 4、植物 4、巡林客 3

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）

影响区域：以你为中心，以施法距离为半径扩散范围内的植物

持续时间：1 分钟 / 每等级

豁免检定：意志，通过则无效（见说明）

法术抗力：不可

你可以用最原始的沟通方式与所有植物或植物型生物交谈，例如：蕈类、霉菌或蔓生怪等植物型怪物。你可以有限度地控制一般植物，但通过意志检定的植物不受控制。

这个法术不能使植物拔根而起进行移动，但可使它们动动枝叶。你也可以询问是否有生物经过它们、下令棘木密林开出一条小路，或请求藤蔓缠住追你的人等。

这些植物可以产生如“纠缠术”的效果，或将被“纠缠术”纠缠的生物放出。

操控死灵（Control Undead）

死灵系

等级：术士 / 法师 7

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）

目标：每等级最多可指定 2HD 的不死生物，生物之间相距不超过 30 英尺

持续时间：1 分钟 / 每等级

豁免检定：意志，通过则无效

法术抗力：可

这个法术可以使你在短时间内命令不死生物。你必须用声音对它们下令，不能使用心灵沟通。不管你说的语言为何，它们都能了解。就算无法出声控制（如：在“沉默术”影响范围中），它们也不会攻击你。法术结束后，这些不死生物就不受控制。智能不死生物会记得你控制过它们。

材料成分：一小块骨头、一小片生肉。

操控水位（Control Water）

变化系

等级：吟游诗人 5、牧师 4、术士 / 法师 6、水 4

法术成分：言语、姿势、材料 / 法器

施法时间：单动作

距离：远距（400 英尺 +40 英尺 / 每等级）

影响区域：容积为长宽各 10 英尺 / 每等级、深 2 英尺 / 每等级的水量（可变）

持续时间：10 分钟 / 每等级（解消）

豁免检定：无

法术抗力：不可

你可选择以下两种功效之一。

水位下降：这可使水或类似液体退去，施法者每等级可使水位下降 2 英尺，最低降到一英寸深。水面以正方形下降，每边长为施法者等级乘上 10 英尺。若施展对象为广大深邃的水面（如：深海），则会造成漩涡，将附近的船只卷入陷入险境，并在法术持续时间内无法使用普通方式离开。若施在水元素或其他水系生物上，会造成如“缓慢术”的效果。“操控水位”对其他种类的生物无效。

水位上升：这个法术可以使水或类似液体涨起，其效力与“水位下降”相同，但效果完全相反。隆起时，范围内的船只会随着侧面波浪下滑。如果施法区域内有河堤、海岸或其他类似地形，这些水会灌入陆地。

无论使用哪一种功效，你都可以将方形范围的其中一边减半，同时将另一边加倍（梯形范围）。

奥术材料成分：一滴水（使水位上升）或一撮土（使水位下降）。

操控天气（Control Weather）

变化系

等级：风 7、吟游诗人 6、牧师 7、德鲁伊 7、术士 / 法师 6

法术成分：言语、姿势

施法时间：10 分钟（见说明）

距离：两英里

影响区域：以你为中心，半径两英里的圆形区域（见说明）

持续时间：4d12 小时（见说明）

豁免检定：无

法术抗力：不可

你可以改变本地的天气。你需要花 10 分钟施法，再等 10 分钟生效。施法前的自然天气状态由 DM 决定，你可以转换成与季节与地域相符的天气。

季节	可能天气
春	龙卷风、雷暴、暴雨雪或热天气
夏	暴雨、热浪或冰雹
秋	冷天气、热天气、雾或雨夹雪
冬	严寒、暴风雪或融雪
晚冬	飓风级风力或早春（沿海地区）

你可以控制天气的大体状况（如：风的流向或密度），但你不能操纵天气触发特殊状况（如：选定落雷目标，或规划龙卷风路径）。当你指定要产生的天气形态之后，天气不会马上变化，而是在10分钟内慢慢转变。在持续时间内，你指定的天气形态会一直存在，或直到你以一个标准动作指定新的天气形态，之后的天气转换亦要10分钟。完全相反的天气不可能同时存在，例如：雾与强风。

“操控天气”不但可以造出天气形态，也可以消除天气形态。

德鲁伊施用此法术时，持续时间将加倍，影响区域也增为半径三英里。

操控风相（Control Winds）

变化系

等级：风5、德鲁伊5

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：40英尺/每等级

影响区域：以你为中心，半径40英尺/每等级

持续时间：10分钟/每等级

豁免检定：强韧，通过则无效

法术抗力：不可

你可以改变周围的风相。你可以使风吹往特定方向、使用特定形式吹、增强或减弱风力，改变后的风力形势会持续到法术结束，或直到你再加以改变。再度改变风相需专注心神。你可以在平静无风的区域造出“风眼”，中心直径可达80英尺，你也可以选定在影响区域内的任一特定地区，例如：在离你100英尺外造出直径20英尺的龙卷风。

风向：你可以选择下列四种功效之一：

- 由中心区以相同风力朝四方吹拂的向下气流。
- 由四方以相同风力往中心区吹拂的向上气流，在快到达中心前风向转向直升。
- 以顺时针或逆时针围绕中心旋转的风。
- 阵风，由区域内一边往特定方向扫至另一边。

风力：施法者每3等级可增强或减弱一级风力。风力等级请见《地下城主指南》。每一轮中，处于风中的生物需进行强韧检定，通过则不受法术效力影响。

强风（时速21英里以上）会使航行困难。烈风（时速31英里以上）会使小船与建筑物受损。暴风（时速51英里以上）会将多数飞行生物吹离空中、将小树连根拔起、吹倒小型木造结构、吹翻屋顶，并威胁到船只。飓风（时速75英里以上）会摧毁木造建筑，偶尔也可能将大树连根拔起，并使船只沉没。龙卷风（时速175英里以上）会摧毁所有未做强化防御的建筑，并吹走大树。

造粮术（Create Food and Water）

咒法系（创造）

等级：牧师3

法术成分：言语、姿势

施法时间：10分钟

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

效果：每天每等级喂饱三个人或一匹马。

持续时间：24小时（见说明）。

豁免检定：无

法术抗力：不可

这个法术可造出你想要的便餐，虽然营养丰富，但平淡无味。这些食物在24小时后就会腐烂不能食用，不过使用“净化食粮”可多保存24小时。“造粮术”也可造出饮用水，如同洁净的雨水。这些水不会腐坏。

唤起高等死灵（Create Greater Undead）

死灵系[邪恶]

等级：牧师8、死亡8

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：1小时

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

目标：一具尸体

持续时间：立即

豁免检定：无

法术抗力：不可

与“唤起死灵”相同，但这个法术可以造出更强大、智力更高的不死生物。造出的不死生物种类视你的等级而定，见下表：

牧师等级	可造出的不死生物
15以下	木乃伊
16-17	幽灵
18-19	吸血鬼
20	幽魂*

*用这个法术造出来的幽魂除了“灵形幻影”外，还有三种幽魂能力：“怨灵附身”、“狰狞面容”与“恶腐凝视”。请参考《怪物图鉴》。

你可以进行驱散检定来命令这些不死生物，请见第八章有关驱散与斥喝不死生物的说明。

此法术无法造出某些种类的不死生物（如：巫妖），它们必须使用其他特殊方式才能制造。请见《怪物图鉴》有关不死生物的说明。

唤起死灵（Create Undead）

死灵系[邪恶]

等级：牧师6、死亡6、邪恶6

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：1小时

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

目标：一具尸体

持续时间：立即

豁免检定：无

法术抗力：不可

更为强力的“操纵死尸”，这个邪恶的法术可以使你造出有力的不死生物：食尸鬼、阴影、妖鬼、尸妖与缚灵，见下表：

Dungeons & Dragons

牧师等级	可造出的不死生物
11以下	食尸鬼
12-13	阴影
14-15	妖鬼
16-19	尸妖
20	缚灵

你可以造出比表中你的等级所对应的不死生物等级低的不死生物，例如：16级时你可以选择造出食尸鬼或阴影而非尸妖。造出较低等的不死生物是种比较好的作法，因为造出的不死生物不会直接受创造者控制。你可以进行驱散检定来命令这些不死生物，见第八章有关驱散与斥喝不死生物的说明。

这个法术只能在夜晚施展。

材料成分：两个陶壶，一个装满坟场土，一个灌满腐水。这个法术需施于死尸上，DM可依不死生物种类指定其他所需条件。你必须将一颗黑玛瑙放入尸体的眼中或口中，每颗黑玛瑙的价值必须至少为不死生物HDx50金币。法术的魔力会使这颗宝石燃烧成没有价值的焦灰。

造水术（Create Water）

咒法系（创造）

等级：牧师0、德鲁伊0、圣武士1

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

效果：每等级最多可造出两加仑纯水

持续时间：立即

豁免检定：无

法术抗力：不可

这个法术可以产生干净的可饮用水，如同洁净的雨水。水可以盛满于大小适中的区域，或在三倍大的地方，像雨一样落下。

注意：咒法系法术不能在生物体内造出物体或物质。每加仑水约重8磅。一立方英尺约能容纳8加仑水，重约60磅。

漫天虫蚀（Creeping Doom）

咒法系（召唤）

等级：动物8、德鲁伊7

法术成分：言语、姿势

施法时间：一整轮

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级），100英尺（见说明）

效果：20英尺x20英尺的方形范围内布满1000只虫

持续时间：1分钟/每等级

豁免检定：无

法术抗力：不可

此法术会唤来1000只会咬人的带刺毒虫，包括：蜘蛛、蝎子、甲虫、蜈蚣等。这群虫类散布成20英尺x20英尺地毯状。在你的命令下，它们会以每轮10英尺的速度冲向100英尺内的目标猎物，行进方向由你指定。每只虫自动叮咬受害生物并造成1点伤害，接着就死亡。换言之，若受害生物遭虫群咬死，也代表有等同于伤害数量的虫类死亡。因此，"漫天虫蚀"总共可使范围内所有生物受到1000点伤害。这些伤害是非魔法性，所以具有伤害减免的生物可以平安无事。

若这些伤害无法杀死范围内所有生物，范围内的生物会平均承受伤害。

当"漫天虫蚀"远离你超过100英尺时，每多远离10英尺，它们的数量会减少50。举例来说，在离你120英尺远的地方，它们的数量会减少100只。有很多方法可以阻挡或摧毁这群虫类，只要是可以伤害或阻止正常昆虫的方法对它们都有效。

治疗致命伤（Cure Critical Wounds）

咒法系（医疗）

等级：吟游诗人4、牧师4、德鲁伊5、医疗4

与"治疗轻伤"相同，但"治疗致命伤"可治疗4d8点伤害，施法者每等级再多治疗+1点，最高+20点。

治疗轻伤（Cure Light Wounds）

咒法系（医疗）

等级：吟游诗人1、牧师1、德鲁伊1、医疗1、圣武士1、巡林客2

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的生物

持续时间：立即

豁免检定：意志，通过则效果减半（无害）（见说明）

法术抗力：可（无害）

通过手掌接触活物受术者将正能量导入，可治疗1d8点伤害，施法者每等级再多治疗+1点，最高+5点。

因为不死生物是以负能量为能源，这个法术不但不能治疗它们，反而会造成等量伤害。通过意志检定的不死生物所受伤害减半。

治疗微伤（Cure Minor Wounds）

咒法系（医疗）

等级：牧师0、德鲁伊0

与"治疗轻伤"同，但"治疗微伤"只能治疗1点伤害。

治疗中度伤（Cure Moderate Wounds）

咒法系（医疗）

等级：吟游诗人2、牧师2、德鲁伊3、医疗2、圣武士3、巡林客3

与"治疗轻伤"同，但"治疗中度伤"可治疗2d8点伤害，施法者每等级再多治疗+1点，最高+10点。

治疗重伤（Cure Serious Wounds）

咒法系（医疗）

等级：吟游诗人3、牧师3、德鲁伊4、圣武士4、巡林客4、医疗3

与"治疗轻伤"同，但"治疗重伤"可治疗3d8点伤害，施法者每等级再多治疗+1点，最高+15点。

诅咒邪水（Curse Water）

变化系[邪恶]

等级：牧师1

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：1分钟

距离：接触

目标：接触到的一瓶水

持续时间：立即

豁免检定：意志，通过则无效（物体）

法术抗力：可（物体）

这个法术可将一瓶水（一品脱）注满负能量，而转变为邪水。邪水可如圣水伤害不死生物一样，对善良阵营的异界生物造成伤害。

材料成分：价值25金币的五磅银粉。

舞光术（Dancing Light）

塑能系[光明]

等级：吟游诗人0、术士/法师0

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：中距（100英尺+10英尺/每等级）

效果：最多四个幻术光源，位于半径10英尺区域内

持续时间：1分钟

豁免检定：无

法术抗力：不可

你可以选择造出最多四个类似灯笼或火把的光源（光度相同），或最多四个光球（看起来像是鬼火），或是一个微弱模糊的人形轮廓。舞动的光源必须维持在半径10英尺的区域内，在该区域内可随意移动（不需要专注），包括：往前、往后、往上、往下、直行或转弯。该光源每轮最多可移动100英尺。如果你和光源的距离超过法术范围，光源会逐渐熄灭。

黑暗术（Darkness）

塑能系[黑暗]

等级：吟游诗人2、牧师2、术士/法师2

法术成分：言语、材料/法器

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的物体

持续时间：10分钟/每等级（解消）

豁免检定：无

法术抗力：不可

此法术会使单一物体周围半径20英尺内陷入黑暗，即使平常可以在暗中视物的生物（如：有黑暗视觉能力），也无法看穿此法术所造成的黑暗。寻常光源（如：火把、蜡烛、灯笼）无法发挥作用，比较低等级的照明法术（"闪光术"、"光亮术"、"舞光术"）也没有效果。"黑暗术"和二级奥术"昼明术"可以互相抵消，在法术效果重叠的区域保持原本正常的照明亮度。较高等级的照明法术（如：牧师的三级法术"昼明术"）则不受黑暗术影响。

如果将法术施在一个小物品上，然后用挡光的东西完全遮住，法术效果即会被阻挡。

"黑暗术"可以反制或解除任何同等级或较低等级的照明法术。

奥术材料成分：一小片蝙蝠毛皮和一滴沥青或一块煤炭。

黑暗视觉（Darkvision）

变化系

等级：术士/法师2

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的生物

持续时间：1小时/每等级

豁免检定：无

法术抗力：可（无害）

受术者可以在完全黑暗中看到60英尺远，除了只能见到黑白影像外，其余和正常视觉相同。黑暗视觉无法在魔法造成的黑暗中视物。

材料成分：一小撮干胡萝卜或一块玛瑙。

昼明术（Daylight）



塑能系[光明]

等级：吟游诗人2、牧师3、术士/法师2

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的物体

持续时间：10分钟/每等级

豁免检定：无

法术抗力：不可

被接触的物品发出亮光，将半径60英尺内照得如同白昼。会因亮光而受减值的生物，在此法术下也会受影响。

Dungeons & Dragons

如果将法术施在一个小物品上，然后用挡光的东西完全遮住，法术效果即会被阻挡。

施展在魔法黑暗区域内的"昼明术"会暂时无效，反之亦然，所以两者效果重叠的区域会保持原本的亮度。

"昼明术"可以反制或解除任何同等级或较低等级的黑暗法术，如"黑暗术"。

晕眩术（Daze）

附魔系（胁迫）[影响心灵]

等级：吟游诗人0、术士/法师0

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

目标：一个人

持续时间：1轮

豁免检定：意志，通过则无效

法术抗力：可

此法术可使中体型或更小的类人生物心智迟钝，无法行动。5HD以上的类人生物不受影响。晕眩生物不算被震慑（所以攻击者没有特殊加值），但是他无法移动、施法，或使用心灵能力。

材料成分：一小撮毛线或类似物品。

死亡丧钟（Death Knell）

死灵系[死亡、邪恶]

等级：牧师2、死亡2

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的活物

持续时间：立即，或活物对象HD乘上10分钟（见说明）

豁免检定：意志，通过则无效

法术抗力：可

你从一个重伤生物中抽取逐渐消逝的生命能源，以补充自己本身的力量。施展此法术时，你必须接触一个生命值为-1或更低的生物。如果他豁免检定失败，就会死亡，同时你获得1d8点暂时生命值和+2力量。除此之外，你的有效施法者等级+1，这可增强与施法者等级有关的法术效果（增加有效施法者等级不会增加你可使用的法术数量）。这些效果的持续时间等于目标生物的HDx10分钟。

防死结界（Death Ward）

死灵系

等级：牧师4、死亡4、德鲁伊5、圣武士4

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的活物

持续时间：10分钟/每等级

豁免检定：无

法术抗力：可（无害）

受术者对所有的死亡法术和魔法死亡效果免疫。此法术不保护其他种类的攻击，如：生命值减少、中毒、石化等效果。

观命术（Deathwatch）

死灵系

等级：牧师1

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

影响区域：以你为中心，弥漫范围为四分之一圆，圆的半径为最大施法距离

持续时间：10分钟/每等级

豁免检定：无

法术抗力：不可

你使用冥界力量赐与的秽暗视觉，可以得知法术范围内濒死生物的状态。你在瞬间得知范围内每个生物是否死亡、奄奄一息（活着但是重伤，生命值不超过3点）、死里逃生（生命值为4点或以上）、不死生物或无所谓死活（如：构装生物）。此法术可揭穿使生物假死的法术或能力。

深幽黑暗术（Deeper Darkness）

塑能系[黑暗]

等级：牧师3

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的物体

持续时间：1天/每等级

豁免检定：无

法术抗力：不可

此法术会使单一物体周围半径60英尺内陷入黑暗，即使平常可以在暗中视物的生物（如：有黑暗视觉能力），也无法看穿此法术所造成的黑暗。如果将法术施在一个小物品上，然后用挡光的东西完全遮住，法术效果即会被阻挡。

施展在魔法黑暗区域内的"昼明术"会暂时无效，反之亦然，所以两者效果重叠的区域会保持原本的亮度。

"深幽黑暗术"可以反制或解除任何同等级或较低等级的照明法术，包括"昼明术"和"光亮术"。

减缓毒发（Delay Poison）

咒法系（医疗）

等级：吟游诗人2、牧师2、德鲁伊2、圣武士2、巡林客1

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：接触

Dungeons & Dragons

目标：接触到的生物

持续时间：1 小时 / 每等级

豁免检定：强韧，通过则无效（无害）

法术抗力：可（无害）

受术者暂时对毒物免疫。原本在体内的毒素，或在法术持续期间所中的毒都不会影响受术者，直到法术结束。"减缓毒发"不能治疗之前毒素造成的伤害。

延迟爆裂火球（Delayed Blast Fireball）

塑能系[火焰]

等级：术士 / 法师 7

持续时间：最晚 5 轮（见说明）

与"火球术"相同，但威力更强，并且可以在法术施展 5 轮后才引爆。爆裂火焰造成施法者每等级 1d6 点火焰伤害，最多 20d6 点。

此法术可造出一个火球，可依你意愿立刻引爆，或将爆炸延迟最多 5 轮。你在施法完成时必须设定延迟时间（除非有人碰触火珠，见下文说明）。若你设定为延迟爆炸，火珠在引爆前会停留在指定地点。火珠可以捡起当作投掷类武器投掷（射程单位 10 英尺）。如果有人在爆炸时间前一轮内拿着火珠，火珠有 25% 机会在他手上引爆成为火球。

短讯暗示（Demand）

附魔系（胁迫）[影响心灵]

等级：术士 / 法师 8

豁免检定：意志，通过则部分生效

法术抗力：可

与"短讯术"相同，但讯息内可以含有暗示（见"暗示术"），目标会尽其所能执行。意志检定成功会使暗示效果失效，但是不会影响通讯。就算是智力值只有 1 的生物也能够了解命令。但如果命令内容在受术者当时所处环境下无法达成，或是毫无意义，则暗示毫无作用。

"短讯暗示"发送出的讯息不能超过 25 个字（包括暗示在内）。对方也可以立即做简短答复。

材料成分：一小段铜线和对象的一小部份，如：头发、指甲等。

亵渎术（Desecrate）

塑能系

等级：牧师 2、邪恶 2

法术成分：言语、姿势、材料、法器

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）

影响区域：半径 25 英尺的弥漫范围

持续时间：2 小时 / 每等级

豁免检定：无

法术抗力：可

此法术可使用负能量亵渎一个区域，在该区域里，驱散不死生物时的魅力检定受到 -3 亵渎减值。进入该区域的不死生物在攻击检定、伤害掷骰与各种检定上，有 +1 亵渎加值。在亵渎区域内产生或召来的不死生物，每 HD 可获得 +1 点生命值。

如果该区域中有神殿、圣坛，或其他与你所信奉神祇或神性有关的永久固定物，则上述调整值加倍（驱散时有 -6 亵渎减值，不死生物有 +2 亵渎加值，每 HD 可获得 +2 生命值）。

若有其他神祇的相关建物位于该区域，则"亵渎术"的功效改为切断本地与该神祇的联系。如果使用这种功效，则不会有前述所列不死生物的加值或减值。

"亵渎术"可以反制或解除"崇敬术"。

材料成分：将一些邪水，和值 25 金币（约五磅重）的银粉洒在该区域。

灰飞烟灭（Destruction）

死灵系

等级：牧师 7、死亡 7

法术成分：言语、姿势、器材

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）

目标：一个生物

持续时间：立即

豁免检定：强韧，通过则部分生效

法术抗力：可

此法术可立即将目标杀死，并且由神圣（或不洁）之火将遗骸完全烧尽。如果目标通过强韧检定，则受到 10d6 点伤害。唯一使检定失败角色复活的方法是使用"完全复生术"、"奇迹术"，或用字遣词正确的"愿望术"配合"复生术"。

法器：刻有咒诅符文的特殊银制圣徽（或邪徽），价值约 500 金币。

侦测动植物（Detect Animals or Plants）

预言系

等级：德鲁伊 1、巡林客 1

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：远距（400 英尺 +40 英尺 / 每等级）

影响区域：以你为中心，弥漫范围为四分之一圆，圆的半径为最大施法距离

持续时间：专注，最长 10 分钟 / 每等级（解消）

豁免检定：无

法术抗力：不可

以站立处为中心，侦测所面对的方向四分之一圆内的特定类型动植物。你在施法时必须决定一种动物或植物。你可以每轮改变一种动物或植物类型。得到的信息取决于你用多少时间搜寻和是否专门侦测特定动植物类型：

第一轮：在法术范围内是否存在该类型的动物或植物。

第二轮：区域内该种类个体的数量和物种中最健康者的

Dungeons & Dragons

状态。

第三轮：每个个体的状态和位置。如果有动物或植物位于你视界外，则你只能得知方向而不是实际位置。

状态：就此法术而言，动植物状态的分类如下：

正常：生命值尚余 90% 以上，未受疾病侵害。

尚可：生命值剩下 30% 到 90%。

欠佳：生命值剩下不超过 30%，受疾病影响，或受重大伤害。

衰弱：生命值剩 0点或更少，已经病入膏肓，或手脚残废。

如果有生物符合多个分类，法术会显示较差的状态。

注意：你可以每轮改对新的区域进行侦测。此法术可穿透障碍，但会被一英尺厚的石头、一英寸厚的寻常金属、薄铅片、三英尺厚的木材或泥土阻挡。

DM 可决定该类型动植物是否存在。

侦测混乱（Detect Chaos）

预言系

等级：牧师 1、巡林客 2

与"侦测邪恶"相同，但所侦测为混乱阵营的生物、法术和魔法物品。如果你是守序阵营，则此时你对刺目的混乱灵光毫无抵抗力。此法术无法侦测不死生物。

侦测邪恶（Detect Evil）

预言系

等级：牧师 1、巡林客 2

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：60 英尺

影响区域：以你为中心，弥漫范围为四分之一圆，圆的半径为最大施法距离

持续时间：专注，最长 10 分钟 / 每等级（解消）

豁免检定：无

法术抗力：不可

你可以感觉到邪恶。得到的信息取决于你专注于某一特定地点或物品的时间：

第一轮：邪恶是否存在。

第二轮：区域内邪恶灵光（生物、物品或法术）的数量和最强邪恶灵光的强度。如果你是善良阵营，而最强邪恶灵光强度为"刺目"（见下文说明），邪恶力量至少是你人物等级两倍时，法术立即结束，同时你被震慑一轮。当你被震慑时，你无法行动并失去 AC 的敏捷加值，攻击你的人有 +2 加值。

第三轮：每个灵光的强度和位置，如果某灵光位于你视界之外，则你只能得知方向而不是实际位置。

灵光强度：灵光的邪恶力量和强度，取决于你所侦测的邪恶阵营生物或物品类型和HD、你的施法者等级或牧师职业等级。

生物 / 物品	邪恶力量
邪恶生物	HD/5
不死生物	HD/2
邪恶元素	HD/2
邪恶魔法物品或法术	施法者等级 /2
邪恶异界生物	HD
信奉邪神的牧师	等级

邪恶力量	灵光强度
残留	微光
1 或更低	昏暗
2-4	中等
5-10	强烈
11+	刺目

如果有灵光符合多个强度分类，此法术会显示较强的分类。

灵光残留时间：灵光残留时间取决于原本强度：

原本强度	残留时间
昏暗	1d6 分钟
中等	1d6x10 分钟
强烈	1d6 小时
刺目	1d6 天

动物、陷阱、毒素和其他潜在危险，都不算是邪恶阵营，此法术无法侦测这些东西。

注意：你可以每轮改对新的区域进行侦测。此法术可穿透障碍，但会被一英尺厚的石头、一英寸厚的寻常金属、薄铅片、三英尺厚的木材或泥土阻挡。

侦测善良（Detect Good）

预言系

等级：牧师 1、巡林客 2

与"侦测邪恶"相同，但所侦测为善良阵营的生物、法术和魔法物品。如果你是邪恶阵营，则此时你对刺目的善良灵光毫无抵抗力。这个法术无法侦测不死生物。治疗药水、解毒剂和类似的物品，不算是善良阵营。

侦测守序（Detect Law）

预言系

等级：牧师 1、巡林客 2

与"侦测邪恶"相同，但所侦测为守序阵营的生物、法术和魔法物品。如果你是混乱阵营，则此时你对刺目的守序灵光毫无抵抗力。这个法术无法侦测不死生物。

侦测魔法（Detect Magic）

共通

等级：吟游诗人 0、牧师 0、德鲁伊 0、术士 / 法师 0

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：60 英尺

影响区域：以你为中心，弥漫范围为四分之一圆，圆的半径为最大施法距离

持续时间：专注，最长 1 分钟 / 每等级（解消）

豁免检定：无

法术抗力：不可

你侦测魔法所发出的灵光。得到的信息取决于你专注于某一特定地点或物品的时间：

第一轮：魔法灵光的存在与否。

第二轮：不同魔法灵光的数量和最强灵光的强度。

第三轮：每个灵光的强度与位置。如果产生灵光的物品或生物在视界内，你可以进行“辨识法术”技能检定，以得知其法术系（对每个灵光做一次检定，DC=15+法术等级；或对非法术效果，DC=15+一半法术等级）

魔法区域、多重魔法类型或强烈魔法源，有可能干扰或隐蔽较弱的灵光。

灵光强度：灵光的魔法力量及强度，取决于作用中的法术等级或物品的施法者等级。

作用中法术等级	物品施法者等级	灵光强度
零级法术或残留的灵光	残留的灵光	微光
1-3 级	1-5 级	昏暗
4-6 级	6-11 级	中等
7-9 级	12-20 级	强烈
神器或是神级魔法	超越凡人施法者	刺目

如果有灵光符合多个强度分类，此法术会显示较强的分类。

灵光残留时间：灵光残留时间取决于原本强度：

原本强度	残留时间
昏暗	1d6 分钟
中等	1d6 × 10 分钟
强烈	1d6 小时
刺目	1d6 天

注意：你可以每轮改对新的区域进行侦测，此法术可穿透障碍，但会被一英尺厚的石头、一英寸厚的寻常金属、薄铅片、三英尺厚的木材或泥土阻挡。异界生物和元素生物本身不带有魔法，但如果是召唤而来，召唤法术会附于其上。

侦测毒性（Detect Poison）

预言系

等级：牧师 0、德鲁伊 0、圣武士 1、术士 / 法师 0

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺+5 英尺 / 每 2 等级）

目标或影响区域：单一生物、单一物品，或一个各边长 5 英尺的立方区域

持续时间：立即

豁免检定：无

法术抗力：不可

你可得知一个生物、物品是否带毒，或某区域中是否含有毒素。感知检定成功（DC=20）则可获知毒素的准确类型。有“炼金术”技能的人物在感知检定失败时，可使用“炼金术”技能检定（DC=20）再试一次，或是在感知检定之前，先进行“炼金术”技能检定。

注意：此法术可穿透障碍，但会被一英尺厚的石头、一英寸厚的寻常金属、薄铅片、三英尺厚的木材或泥土阻挡。

侦测探知（Detect Scrying）

预言系

等级：吟游诗人 4、术士 / 法师 4

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：120 英尺

影响区域：以你为中心，弥漫范围为半径 120 英尺的圆

持续时间：24 小时

豁免检定：无

法术抗力：不可

若有人用“锐耳术 / 鹰眼术”或“探知术”对你观察，你可以立即察觉。此法术效果以你为中心，并随着你移动而移动。此法术也可得知是否有人使用水晶球或其他魔法探知装置，你可以得知法术区域内所有探知魔法的位置。

如果施展探知法术者位于此法术区域内，你可以知道其所在位置。如果探知者是在法术范围外，你和探知者需做对抗“探知”技能检定（没有“探知”技能的生物则进行智力检定）。如果你与探知者的检定结果相同或更高，你可以获知探知者的视觉影像，并且知道他所在方向与距离（误差范围为实际距离的十分之一）。

材料成分：一小片镜子和一个小型黄铜听音筒。

侦测密门（Detect Secret Door）

预言系

等级：吟游诗人 1、知识 1、术士 / 法师 1

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：60 英尺

影响区域：以你为中心，弥漫范围为四分之一圆，圆的半径为最大施法距离

持续时间：专注，最长 1 分钟 / 每等级（解消）

豁免检定：无

法术抗力：不可

此法术可侦测密门、暗格或藏匿处，只有特地建造的密道、暗门或空间才侦测得到（在一堆箱子下方的普通活门侦测不到）。得到的信息取决于你专注于某一特定地点或物品的时间：

第一轮：密门是否存在。

第二轮：密门的数量与每个密门的位置。如果位于你的视界外，你只能得知其方向而非确切位置。

每多花一轮：你可仔细观察特定密门的结构或机关。

注意：你可以每轮改对新的区域进行侦测。此法术可穿透障碍，但会被一英尺厚的石头、一英寸厚的寻常金属、薄铅片、三英尺厚的木材或泥土阻挡。

Dungeons & Dragons

侦测陷阱（Detect Snares and Pits）

预言系

等级：德鲁伊 1、巡林客 1

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：60 英尺

影响区域：以你为中心，弥漫范围为四分之一圆，圆的半径为最大施法距离

持续时间：专注，最长 10 分钟 / 每等级（解消）

豁免检定：无

法术抗力：不可

你可以侦测简单的陷坑、致命掉落物、野生生物的捕食圈套（土蜘蛛、巨大植物毛毡苔、蚁狮等）和利用自然材料建造的原始陷阱（捕人陷阱、飞箭陷阱、猎头圈套等）。本法术无法侦测复杂的陷阱，如：翻板陷阱等。

此法术可以侦测某些自然陷阱：流沙（属于圈套类）、暗沟（陷坑类），或不安全的天然石壁（致命掉落物类）。但是不会揭露其他的潜在危险状况，如：在下雨时有洪流的洞穴、不安全的建筑物，或是天生有毒的植物。本法术无法侦测魔法陷阱（除非是由陷坑、致命掉落物，或圈套所引发，见“圈套术”）、复杂的机械陷阱和被拆除或停止运作的陷阱。

得到的信息取决于你专注于某一特定地点的时间：

第一轮：陷阱是否存在。

第二轮：陷阱的数量和每个陷阱的位置。如果陷阱位于你的视界外，则你只能得知其方向而不是确切的位置。

每多花一轮：你可仔细观察特定陷阱的类型和机关。

注意：你可以每轮改对新的区域进行侦测。此法术可穿透障碍，但会被一英尺厚的石头、一英寸厚的寻常金属、薄铅片、三英尺厚的木材或泥土阻挡。

侦测思想（Detect Thoughts）

预言系[影响心灵]

等级：吟游诗人 2、知识 2、术士 / 法师 2

法术成分：言语、姿势、器材 / 法器

施法时间：单动作

距离：60 英尺

影响区域：以你为中心，弥漫范围为四分之一圆，圆的半径为最大施法距离

持续时间：专注，最长 1 分钟 / 每等级（解消）

豁免检定：意志，通过则无效（见说明）

法术抗力：不可

你可侦测外在意识。得到的信息取决于你专注于某一特定地点或目标的时间：

第一轮：是否有生物在思考（智力值 1 以上的清醒生物）。

第二轮：智能心灵的数量与他们的心智等级（见下表）

第三轮：区域内任一心灵的外在意识。目标对象若通过意志检定，可以防止你读取其思想，你必须再度施展“侦测思想”才能再试一次。你可以得知智力如动物般的生物（智力值 1 或 2）简单的本能想法。

智力值	心智等级
1-2	动物
3-5	极低等
6-9	低等
10-11	中等
12-15	高等
16-17	极高等
18-21	天才
22-25	超级天才
26+	神

注意：你可以每轮改对新的区域进行侦测。此法术可穿透障碍，但会被一英尺厚的石头、一英寸厚的寻常金属、薄铅片、三英尺厚的木材或泥土阻挡。

奥术器材：一块红铜。

侦测死灵（Detect Undead）

预言系

等级：牧师 1、圣武士 1、术士 / 法师 1

法术成分：言语、姿势、材料 / 法器

施法时间：单动作

距离：60 英尺

影响区域：以你为中心，弥漫范围为四分之一圆，圆的半径为最大施法距离

持续时间：专注，最长 1 分钟 / 每等级（解消）

豁免检定：无

法术抗力：不可

你可以侦测到环绕不死生物的灵光。得到的信息取决于你专注于某一特定地点或目标的时间：

第一轮：不死生物灵光是否存在。

第二轮：区域内不死生物的数量和最强不死生物灵光的强度。如果你是善良阵营，而最强不死生物灵光强度为“刺目”（见下文说明），力量至少是你人物等级两倍时，法术立即结束，同时你被震慑一轮。当你被震慑时，你无法行动并失去 AC 的敏捷加值，攻击你的人有 +2 加值。

第三轮：每个灵光的强度和位置，如果灵光位于你视界之外，则你只能得知方向而不是实际位置。

灵光强度：不死生物灵光的强度取决于不死生物的 HD。

生命骰数	灵光强度
残留灵光	微光
1 或更低	昏暗
2-4	中等
5-10	强烈
11+	刺目

灵光残留时间：灵光残留时间取决于原本的强度：

原本强度	残留时间
昏暗	1d6 分钟
中等	1d6 × 10 分钟
强烈	1d6 小时
刺目	1d6 天

注意：你可以每轮改对新的区域进行侦测。此法术可穿透障碍，但会被一英尺厚的石头、一英寸厚的寻常金属、薄铅片、三英尺厚的木材或泥土阻挡。

奥术材料成分：一些坟前土。

律言（Dictum）

塑能系[秩序、音波]

等级：牧师 7、秩序 7

法术成分：言语

施法时间：单动作

距离：30 英尺

影响区域：以你为中心，半径 30 英尺扩散范围内的生物

持续时间：立即

豁免检定：无

法术抗力：可

吟唱"律言"会造成两种效果。

如果你处于原属界域，则非守序阵营的外界生物会立即被驱逐至他们的原属异界。被驱逐的生物在一天内都无法回来。无论该生物有没有听到"律言"都有效。

属于你原属界域的非守序阵营生物，受到影响如下表：

生命骰数	效果
12 以上	耳聋
小于 12	缓慢、耳聋
小于 8	麻痹、缓慢、耳聋
小于 4	死亡

效果具有累加性。

耳聋：该生物耳聋 1d4 轮（见"目盲术 / 耳聋术"）。

缓慢：该生物如同被"缓慢术"影响 2d4 轮

麻痹：该生物被麻痹且无助 1d10 分钟，完全无法移动或行动。

死亡：活物死亡，不死生物被摧毁。

次元锚（Dimensional Anchor）

防护系

等级：牧师 4、术士 / 法师 4

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）

效果：射线

持续时间：1 分钟 / 每等级

豁免检定：无

法术抗力：可（物品）

从你手中散发出绿色射线，你通过远程接触攻击检定，即可命中目标。命中的生物或物品会被一层散发着翠绿色光芒的力场覆盖，阻止其进行异次元旅行。被次元锚限制的法术与能力包括："异界投射"、"闪现术"、"任意门"、"幻化灵体"、"同游灵界"、"异界之门"、"迷宫术"、"异界传送"、"行影术"、"传送术"和类似的类法术能力或灵能。在法术持续时间内不能施展"异界之门"或"传送法阵"。

"次元锚"不会影响已经在灵界或星界的生物，也不会阻隔异次元侦察或攻击（如：石化蜥蜴的凝视）。它也不能防止被召唤的生物在召唤法术结束后消失。

任意门（Dimension Door）

变化系[传送]

等级：吟游诗人 4、术士 / 法师 4、旅行 4

法术成分：言语

施法时间：单动作

距离：远距（400 英尺 +40 英尺 / 每等级）

目标：自己和接触到的物品，或其他自愿被接触的生物，总重量至多 50 磅 / 每等级

持续时间：立即

豁免检定：意志，通过则无效（物体），其余无

法术抗力：物品可，其余不可

你立即将自己从目前的位置转移到范围内的任意地点。只要指定看得到的地点，或只指明距离方向（如"正下方 900 英尺"或"西北方往上 45 度、1200 英尺处"），即可准确到达该地。使用此法术后，在下一轮之前，你不能进行任何动作。

如果你要到达的位置已经被某个实体物质占据，你会被困在星界。被困在星界时，每轮可以进行一次意志检定（DC=25）以试着回到物质界，成功时会回到距离原目标地点周围 100 英尺内的随机空地。如果在 100 英尺内没有足够空间，则每分钟进行一次意志检定（DC=25），成功即出现在1000 英尺内的空地。如果在 1000 英尺内没有足够空间，则你被困在星界，直到被救出。

植物凋零（Diminish Plants）

变化系

等级：德鲁伊 3、巡林客 3

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：见说明

目标或影响区域：见说明

持续时间：立即

豁免检定：无

法术抗力：不可

"植物凋零"有两种功效：

修剪：第一种功效使远距（400 英尺 +40 英尺 / 施法者每等级）范围内的一般植物（草皮、灌木、荆棘、蓟、树木、藤蔓等）大小缩减至约三分之一，不再纠结茂密。被影响的植物有如经过细心修剪和除枝。

影响区域可以是半径100英尺的圆，半径150英尺的半圆，或半径 200 英尺的四分之一圆，由你选择。你也可以指定范围内某些区域不受影响。

歉收：第二种功效以半英里内的一般作物为目标，使来年产量减少三分之一。

"植物凋零"可以反制"植物滋长"。

Dungeons & Dragons

辨知谎言（Discern Lies）

预言系

等级：牧师 4、圣武士 3

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）

目标：每等级一个生物，生物之间相距不可超过 30 英尺

持续时间：专注，最长 1 分钟 / 每等级

豁免检定：意志，通过则无效

法术抗力：不可

每一轮你可以专注于范围内单一目标。你可以通过观察其灵光的波动，来得知他是否主动或故意说谎。本法术无法确知事实、不经意的口误或借口。每一轮可以专注于不同目标。

感知位置（Discern Location）

预言系

等级：牧师 8、知识 8、术士 / 法师 8

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：10 分钟

距离：不限

目标：单一生物或物体

持续时间：立即

豁免检定：无

法术抗力：不可

这是有关找寻生物或物品最强的法术。除了神祇直接干涉外，没有任何事物能阻止你得知该生物或物品的确切位置。"感知位置"不受那些一般防探知或防定位方法的阻扰，可揭露目标所在地点（地名、名称、商业名称、建筑物名称等）、社区、省（或类似的政治区域）、国家、大陆和界域的名字。

要使用本法术找寻生物，你必须看过该生物，或持有他的物品。要找寻物品，你必须至少接触过该物品一次。

解离术（Disintegrate）

变化系

等级：破坏 7、术士 / 法师 6

法术成分：言语、姿势、材料 / 法器

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）

效果：射线

持续时间：立即

豁免检定：强韧，通过则部分有效

法术抗力：可

从你指尖射出一道绿色的射线，被击中的生物或物品会瞬间消失，只留下一些细尘。你必须通过远程接触攻击检定，才能击中目标。非生命物质的体积至多 10 英尺 x10 英尺 x10 英尺，所以本法术只能解离超大型物品或建物的一部分。射线对带有魔法的物质或具有魔法天性的能源也有影响（如"毕格比飞击掌"或"力墙术"，但不包括"法术无效结界"或"防魔法力场"）。只有第一个被击中的生物或物品会被影响（也就是说，每次施展只会影响一个目标）。通过强韧检定的生物或物品，只会受到 5d6 点伤害，而不会被解离。

奥术材料成分：磁石和一撮灰尘。

驱逐术（Dismissal）

防护系

等级：吟游诗人 4、牧师 4、术士 / 法师 5

法术成分：言语、姿势、器材 / 法器

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）

目标：一个异次元生物

持续时间：立即

豁免检定：意志，通过则无效

法术抗力：可

本法术迫使一个异次元生物回到其原属界域。豁免检定值需加上该生物的 HD 并减去你的等级。如果法术成功，该生物立刻离去，不过有 20% 的机会将目标送往非原属界域。

奥术器材：任何目标生物厌恶的物品。

反制混乱（Dispel Chaos）

防护系[秩序]

等级：牧师 5、秩序 5

与"反制邪恶"相同，不同的是你被蓝色稳定的守序能源包围，且法术影响的是混乱阵营生物与法术，而非邪恶阵营。

反制邪恶（Dispel Evil）

防护系[善良]

等级：牧师 5、善良 5、圣武士 4

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：接触

目标：自己和被接触的其他界域邪恶阵营生物，或者是自己和被接触生物或物品上的结界与邪恶法术

持续时间：1 轮 / 每等级或直到能量消散

豁免检定：见说明

法术抗力：见说明

你被白色摇曳的神圣能源包围。这股能量有三种效果：

1、对于邪恶阵营生物的攻击，你的AC得到+4偏斜加值。

2、当对抗其他界域邪恶阵营生物并通过近战接触攻击检定时，你可以将该生物驱逐回其原属界域。该生物通过意志检定（法术抗力有效）则不受影响。这种用法会使能量消散并结束法术。

3、经由接触，你可以自动解除任一个邪恶阵营生物所施展的结界或邪恶法术。但若是不能被"解除魔法"解除的法术，也不能被"反制邪恶"解除。豁免检定和法术抗力对此效果无效。这会使能量消散并结束法术。

反制善良（Dispel Good）

防护系[邪恶]

等级：牧师 5、邪恶 5

与"反制邪恶"相同，不同的是你被黑暗摇曳的不净能源包围，且法术影响的是善良阵营生物与法术，而非邪恶阵营。

反制守序（Dispel Law）

防护系[混乱]

等级：混乱 5、牧师 5

与"反制邪恶"相同，不同的是你被黄色闪烁的混乱能源包围，且法术影响的是守序阵营生物与法术，而非邪恶阵营。

解除魔法（Dispel Magic）

防护系[善良]

等级：吟游诗人 3、牧师 3、德鲁伊 4、魔法 3、圣武士 3、术士 / 法师 3

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）

目标或影响区域：单一施法者、生物或物品，或者是半径 30 英尺爆发范围

持续时间：立即

豁免检定：无

法术抗力：不可

因为魔法的力量强大，所以"解除魔法"也需要强大的力量。你可以使用"解除魔法"来终止正作用在生物或物品上的魔法、暂时压制魔法物品上的魔法能力、终止区域内作用中的法术（或其效果），或反制另一位施法者的法术。被解除的法术视为法术持续时间结束。有些魔法不能被"解除魔法"解除（会在其说明中详述）。"解除魔法"可以像解除法术一样解除超自然能力的效果，但不能进行反制。"解除魔法"也能像影响法术一般影响类法术效果。

注意：持续时间为"立即"的法术其效果无法解除，因为魔法效果在"解除魔法"生效前就已经结束。因此你不能用"解除魔法"来复原"火球术"造成的火焰伤害，或使被石化的角色回复血肉之身（魔力已经消逝，只留下烧焦的血肉或普通的石头）。

"解除魔法"有三种使用方式，施展时可选择一种：目标性解除、区域性解除或反制法术。

目标性解除：针对法术或是目前作用在某物品或生物上的效果，进行解除检定（1d20+ 施法者等级，最多 +10），DC=11+ 该法术的施法者等级。

例如，米雅莉在 5 级时使用"解除魔法"，并以带有"加速"、"法师护甲"、"蛮力术"的黑暗精灵为目标。这三个法术都是由一个 7 级法师施展在黑暗精灵身上。米雅莉进行三次"解除"检定（1d20+5，DC=18），分别针对"加速"、"法师护甲"和"蛮力术"的效果。如果她检定成功，则相对应的法术效果便失效（黑暗精灵的法术抗力派不上用场）。如果她失败，则该法术仍有效。

如果某个目标物品或生物，本身就是法术的效果（如：经由"召唤怪物术"召来的怪物），则可进行解除检定，以终止召唤该物品或生物的法术。

如果目标物品是魔法物品，你的解除检定 DC= 该物品的施法者等级。如果成功，物品的所有魔法性质会被压制 1d4 轮，之后回复正常。被压抑魔力的物品在法术持续时间内，成为非魔法物品，跨次元通道会暂时关闭（如：次元袋）。魔法物品的物理性质不会改变，被压制的魔法长剑仍然是长剑（视为精制品长剑）。神器、半神或更高层次的生物不受世俗魔法影响（包括此法术）。

若你对自己施展的法术进行解除检定，则直接成功。

区域性解除：此法术影响半径 30 英尺内的所有事物。

若有生物带有多个法术效果，你可以对其中施法者等级最高的法术进行解除检定。如果失败，则接下来对第二强的法术做解除检定，以此类推，直到成功解除一个法术，或所有检定都失败，"解除魔法"即终止。生物所拥有的魔法物品不受影响。

若有物品带有多个法术效果，解除检定方式同上。魔法物品不受区域性解除影响。

若有区域型或效果型法术的中心位于"解除魔法"区域内，你可以进行解除检定，以终止其效果。

针对法术区域与"解除魔法"区域相重叠的法术，你可以进行解除检定，以终止其效果，但只能解除重叠区域内的效果。

若有物品或生物本身就是法术的效果（如：经由"召唤怪物术"召来的怪物），则除了可以试着解除以该生物或物品为目标的法术外，还可进行解除检定，以终止召唤该物品或生物的法术（使其回到原属的地方）。

若你对自己施展的法术进行解除检定，则直接成功。

反制法术：本法术以施法者为目标，以反制法术的方式施展（见第十章有关反制法术的说明）。但以"解除魔法"反制法术不一定成功，你必须通过解除检定，才能反制其他施法者的法术。

移位术（Displacement）

幻术系（五官幻觉）

等级：吟游诗人 3、术士 / 法师 3

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的生物

持续时间：1 轮 / 每等级

豁免检定：意志，通过则无效（无害）

法术抗力：可（无害）

类似于移位兽的天生能力，受术者看起来的位置位于其真正位置2英尺远的地方，如同完全隐蔽一样，对手攻击时有50%的失手几率。与完全隐蔽不同之处在于，"移位术"仍可以使敌人以受术者为目标。"真知术"可以揭露受术者真正位置。

材料成分：一小条移位兽皮革，并卷成环状。

打击死灵（Disrupt Undead）

死灵系

等级：术士/法师 0

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺+5 英尺/每 2 等级）

效果：射线

目标：接触到的生物

持续时间：立即

豁免检定：无

法术抗力：可

你射出一股正能量的冲击波，通过远程接触攻击检定，即可击中目标，如果射线击中不死生物，则造成 1d6 点伤害。

预言术（Divination）

预言系

等级：牧师 4、知识 4

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：10 分钟

距离：个人

目标：自己

持续时间：立即

与“卜筮术”相同，但更强大，“预言术”可针对施法者一周内欲从事的事情、目的或行动，给予有用的建议。回答可能是一段简单的片语，或是隐晦的韵文或预兆。

例如，若问题是“如果我们进入厄瑞斯努的废弃神殿冒险会如何？”DM 知道有个守护着 10000 金币和+1 盾牌的可怕巨魔躲藏在入口附近，并且估计队伍经过一场硬仗可以打赢这个怕火的巨魔。因此回答可能是：“添灯油、燃火烛，明焰照亮丰收途！”。DM 可全权决定回答的内容。然而，如果队伍不理会讯息，状况可能会改变，因此信息也就不再有用（例如：巨魔可能带着宝藏离开）。

得到正确预言的基本几率是 70%，每施法者等级再加 1%。DM 可以依据特殊情况调整几率。掷骰结果失败时，你会得知法术失败，除非受到其他魔法影响而得到虚假信息。

与“卜筮术”相同，同一个施法者对同一个问题使用多次“预言术”，会得到与第一次“预言术”相同的掷骰结果，也就是每次都得到一样的答案。

材料成分：奉献给你所属宗教信仰的焚香和祭品，至少价值 25 金币。

神恩（Divine Favor）

塑能系

等级：牧师 1、圣武士 1

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：个人

目标：自己

持续时间：1 分钟

呼唤神祇的力量与智慧，你攻击检定与伤害掷骰有+1 幸运加值/施法者每 3 等级（至少+1，至多+6）。法术伤害没有加值。

神能（Divine Power）

塑能系

等级：牧师 4、战争 4

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：个人

目标：自己

持续时间：1 轮/每等级

呼唤你所信仰神祇的威能，为自己注入一股战斗力量和技能。你的基本攻击加值变成与同等级战士一样，而且你的力量值提升至 18（若原本小于 18），外加施法者每等级 1 点暂时生命值。

支配动物（Dominate Animal）

附魔系（胁迫）[影响心灵]

等级：动物 3、德鲁伊 3

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺+10 英尺/每等级）

目标：一只动物

持续时间：1 轮/每等级

豁免检定：意志，通过则无效

法术抗力：可

你可以迷住一只动物，对它下达简单的命令（“攻击”、“快跑”、“去捡东西”等）。自杀或自我伤害的命令没有效果（包括下令攻击体型大过它两级的生物）。

你与目标动物可以心灵沟通，该动物只要还在范围内，就可以接受你的心灵命令，你不需要看到它。你不会直接得知动物的感官知觉，但是会知道它的感受。因为你是经由你自己的智力向动物下令，因此或许可以使它做出超出它理解范围外的行为，例如：用脚掌和嘴操作对象。你不需要特别维持专注来控制动物，除非是指挥它从事某件平常它不会做的事。

支配怪物（Dominate Monster）

附魔系（胁迫）[影响心灵]

等级：术士/法师 9

目标：一个生物

与“支配人类”相同，但本法术不限制生物的类型或大小。

支配人类（Dominate Person）

附魔系（胁迫）[影响心灵]

等级：吟游诗人 4、术士/法师 5

法术成分：言语、姿势

DUNGEONS & DRAGONS

施法时间：单动作
距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）
目标：一个体型未超过中型的类人生物
持续时间：1 天 / 每等级
豁免检定：意志，通过则无效
法术抗力：可

你可以控制体型未超过中型的类人生物。你与受术者可以心灵沟通，控制时不需要见到受术者。如果有共通语言，你可以强迫目标在能力范围内，依你的想法行动。如果没有共通语言，你只能用基本的命令沟通，如“来这”、“去那”、“战斗”、“别动”等。你知道受术者现在的感受，但不会直接得知他的感官知觉。

当受术者意图抗拒控制，或强迫他进行违背天性的行为时，受术者必须重新进行豁免检定，依据行为类型会有+1到+4加值。明显的自杀命令必定无效。若是控制成功，其有效距离就没有限制，只要你和受术者位于同一界域即可。

当受术者被“防护邪恶”或类似法术保护时，可以阻止你对其下令或使用心灵连结，但是不能阻止或解除支配关系。

丧志术（Doom）

附魔系（胁迫）[恐惧、影响心灵]
等级：牧师 1
法术成分：言语、姿势、法器
施法时间：单动作
距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）
目标：一个活物
持续时间：1 分钟 / 每等级
豁免检定：意志，通过则无效
法术抗力：可

本诅咒使受术者满怀绝望与恐惧，信心动摇丧失自信。受术者的攻击检定与豁免检定受 -2 士气减值。

卓姆吉瞬间召唤（Drawmij's Instant Summons）

咒法系（召唤）
等级：术士 / 法师 7
法术成分：言语、姿势、材料
施法时间：单动作
距离：见说明
目标：最多 10 磅重的单一物品，最长边需在 6 英尺以下
持续时间：永久，直到能量散发
豁免检定：无
法术抗力：不可

你可以将单一非生命物品直接召唤到手中，无论它位于什么地方。

首先，将“秘法印记”设置在物品上。接着施展本法术，本法术会用魔法将物品的名称隐形写入价值至少1000金币的蓝宝石上。之后只要你说出特定字句（在施展法术时设定），并且砸毁宝石，该物品会立刻出现在你手中。只有你本人砸毁宝石才有此效果。

如果该物品被其他生物所持有，则法术无效，但你在召唤时，可以知道是谁持有它和它所在的大略位置。

宝石上的印记是隐形的，除你以外的人除非使用“阅读魔法”，不然无法阅读。

物品可从其他界域召唤过来，不过当时不能被其他生物持有。

材料成分：价值至少 1000 金币的蓝宝石。

托梦法（Dream）

幻术系（魅影幻觉）[影响心灵]
等级：吟游诗人 5、术士 / 法师 5
法术成分：言语、姿势
施法时间：1 分钟
距离：无限
目标：接触到的一个活物
持续时间：见说明
豁免检定：无
法术抗力：可

你或你曾接触过的传信人可以梦境向他人传递幻觉讯息。法术开始时，你必须说出对象名字，或是可以明确指示出他身份的代号。传信人随即进入对象梦中，传递讯息。讯息可以是任意长度，而且对象在醒来后仍然可完整记得。通讯是单向的，对方不能问问题或提供信息，传信人也不能通过观察对象梦境而得到任何信息。讯息送达后，传信人的心灵立刻返回身体。法术的持续时间是传信人进入对象梦中，并传递讯息所需的时间。

如果法术开始时传讯对象是清醒的，传信人可以决定醒来（结束法术），或留在出神状态。他可以在出神状态等到对方进入睡眠，然后如常传递讯息。如果传信人在中途受到干扰，他会醒来并且法术终止。

不需睡眠或不会作梦的生物（例如精灵，但不包括半精灵），不能通过本法术来联络。

传信人在梦中无法得知周围情形，此时他在生理或心理上都毫无防御能力（任何检定都直接失败）。

地震术（Earthquake）

塑能系
等级：牧师 8、破坏 8、德鲁伊 9、土 7
法术成分：言语、姿势、法器
施法时间：单动作
距离：远距（400 英尺 +40 英尺 / 每等级）
影响区域：半径 5 英尺 / 每等级（可变）
持续时间：1 轮
豁免检定：见说明
法术抗力：不可

施展“地震术”时，地面会产生一股强烈而且高度集中的震波，可震倒生物、摧毁建物，或在地面上产生裂缝。震动

Dungeons & Dragons

会持续一轮，这段期间地面上生物无法行动或攻击。站在地面上的施法者必须通过"专注"检定（DC=20＋法术等级），否则会失去正准备施展的法术。"地震术"会影响区域内所有地表、植被、建物和生物。实际效果取决于地形和其特征：

洞穴、洞窟，或坑道：法术会使顶部坍塌，被活埋的生物受到8d6点伤害（反射检定，通过则效果减半，DC=15）。超大型洞窟内发生地震，可能会在法术区域外引发崩塌，造成危险。

峭壁：法术造成地表崩塌，并且在水平与垂直方向发生位移。在100英尺高的峭壁顶端施展"地震术"会影响峭壁底部往外100英尺的范围，在这段路径上的生物都会受到8d6点伤害（反射检定，通过则效果减半，DC=15）。

开阔地形：所有站立在影响区域内的生物都必须进行反射检定，不然就会摔倒（DC=15）。地面上会产生裂缝，地面上的生物有25%的几率掉入裂缝（进行反射检定DC=20，以避开裂缝）。法术结束时，裂缝会挤压闭合，杀死任何仍陷在其中的生物。

建筑物：大部分座落在开阔地形的建筑物都会倒塌，陷在废墟中的生物受到8d6点伤害（反射检定，通过则效果减半，DC=15）。

河川、湖泊，或沼泽：水底产生裂缝，将该影响区域内的水排走，变成泥泞地。沼泽地在法术作用期间成为流沙，会吞噬生物和建物。生物必须通过反射检定（DC=15），不然会身陷泥泞或流沙之中。法术结束时，其他地方的水会回填至原先被排干的影响区域，可能淹没还陷在泥泞里的生物。

元素集群（Elemental Swarm）

咒法系（召唤）[见说明]

等级：德鲁伊9、风9、土9、火9、水9

法术成分：言语、姿势

施法时间：10分钟

距离：中距（100英尺+10英尺/每等级）

效果：召唤出至少两个生物，生物之间相距不得超过30英尺

持续时间：10分钟/每等级（解消）

豁免检定：无

法术抗力：不可

这个法术开启通往元素界的通道。德鲁伊可以选择任一界域（风、土、火、水），牧师则会开启与他领域相符的界域。接下来你就可以从该界域召唤元素生物。

当法术完成时，会出现2d4个大型元素生物。10分钟后接着出现1d4个超大型元素生物。再过10分钟出现一个巨型元素生物。这些元素生物每HD最少有5点生命值。只要元素生物一出现，他们在法术作用期间都会服从你的命令。

元素生物完全服从，绝对不会攻击你，就算是有人试着取得控制权也一样。你不需要集中注意力来维持对元素生物的控制，而且可以在任何时候对任一个或任意一群元素生物下达指令。

当你使用召唤法术召唤风、土、火、水元素生物时，该法术即视为该类型法术。例如，当你施展"元素集群"召唤火元素时，该法术即视为火类法术；用来召唤水元素时，则视为水类法术。

情绪术（Emotion）

附魔系（胁迫）[影响心灵]

等级：吟游诗人3、术士/法师4

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：中距（100英尺+10英尺/每等级）

目标：半径15英尺内所有活物

持续时间：专注

豁免检定：意志，通过则无效

法术抗力：可

此法术可在目标对象心中唤起你所选择的某种情绪。你可以选择下列功效之一：

绝望：受术者在豁免检定、攻击检定、属性检定、技能检定和武器伤害掷骰上，受-2士气减值。"绝望"功效解除"希望"功效。

恐惧：受术者会想办法逃离你的视界。"恐惧"功效解除"狂暴"功效。

友谊：受术者会对其他人表现得更为友好。他的态度会转为更为友好的反应（敌对变为不友善，不友善变为冷淡，冷淡变为友善，友善变为亲切，见《地下城主指南》）。战斗中的生物还是会正常反击。"友谊"功效解除"憎恨"功效。

憎恨：受术者会对其他人表现得更不友善。他的态度会转为更不友善的反应（亲切变为友善、友善变为冷淡、冷淡变为不友善、不友善变为敌对，见《地下城主指南》）。"憎恨"功效解除"友谊"功效。

希望：受术者在豁免检定、攻击检定、属性检定、技能检定和武器伤害掷骰上，有+2士气加值。"希望"功效解除"绝望"功效。

狂暴：受术者的力量和体质值得到+2士气加值，意志检定有+1士气加值，AC有-1减值。他们在战斗中不会注意危险。"狂暴"功效不会与野蛮人狂暴相累加。"狂暴"功效解除"恐惧"功效。

坚韧术（Endurance）

变化系

等级：牧师2、术士/法师2

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的生物

持续时间：1小时/每等级

豁免检定：意志，通过则无效（无害）

法术抗力：可

受术者的生命力与耐力会提高。此法术使目标体质值获得1d4+1增强加值，可加强一般的生命值、强韧检定和体质检定。

注意：经由体质时效性增加所获得的生命值，不是暂时生命值。体质回复正常后就会失去这些生命值。受伤时，这些生命值也不会先扣除。请见第八章有关暂时生命值的说明。

忍受元素伤害（Endure Elements）

防护系

等级：牧师1、德鲁伊1、圣武士1、术士/法师1、力量1、太阳1

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的生物

持续时间：24小时

豁免检定：无

法术抗力：可

此法术可使受术者有限度地防护五种能量之一（酸、冷、火、电或音波）。每一轮，此法术会吸收指定类别能量对生物造成的前5点伤害，不论伤害来源是否为魔法造成。此法术也保护受术者的装备。

注意：“忍受元素伤害”只吸收伤害，其他副作用仍可影响受术者，例如，在酸液中淹死（淹死是由于无法呼吸），或被冰封。

“忍受元素伤害”的效果与“抵抗元素伤害”和“防护元素伤害”相重叠（但是效果不加成）。如果人物同时受“防护元素伤害”和其他法术保护，防护类法术会先吸收伤害，直到能量散发耗尽。如果人物同时受“抵抗元素伤害”和“忍受元素伤害”保护，抵抗类法术会吸收伤害，而忍受类法术不会。

吸能术（Energy Drain）

死灵系

等级：牧师9、术士/法师9

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

持续时间：立即

豁免检定：强韧，通过则无效（见说明）

与“弱能术”相同，但受术者获得2d4负向等级，而且负向等级持续较久。

获得负向等级24小时后，受术者必须为每一个负向等级进行一次强韧检定（使用法术的DC），如果检定成功，该负向等级消除。如果失败，则该负向等级消失，而受术者的人物等级永久降低。

如果法术射线击中不死生物，则该生物得到2d4x5点暂时生命值，持续时间一小时。

弱能术（Enervation）

死灵系

等级：术士/法师4

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：中距（100英尺+10英尺/每等级）

效果：负能量射线

持续时间：立即

豁免检定：无

法术抗力：可

你可以释放出一道黑色负能量，击中活物之后，其生命能量会遭到减弱。你必须做远程接触攻击检定以击中目标，如果攻击成功，目标获得1d4负向等级。

如果目标的负向等级与其HD相同或超过，他就会死亡，每一个负向等级，会使目标的攻击检定、豁免检定、技能检定、属性检定和有效施法者等级（用来决定法术效果、持续时间、DC等相关特殊能力）都受-1表现减值。此外，施法者失去一个最高等级的法术或法术位。负向等级可以累加。

如果目标能够存活，他在数小时后会回复失去的等级，所需的时间等于你的施法者等级。理论上，负向等级有机会使目标等级永久下降，但“弱能术”无此效果。

如果法术射线击中不死生物，施法者每2等级可使该生物得到5点暂时生命值（最多25点），持续时间一小时。

变巨术（Enlarge）

变化系

等级：术士/法师1

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

目标：一个生物，或体积至多10立方英尺/每等级的物品

持续时间：1分钟/每等级

豁免检定：强韧，通过则无效

法术抗力：可

此法术使生物或物品立即变大，体积和重量都会增加。目标的高度、宽度与厚度变大到施法者每等级至多10%（上限50%）。重量增加量约与体积增加量成正比，见下表：

高度增加	重量增加
+10%(x1.1)	+30%(x1.3)
+20%(x1.2)	+70%(x1.7)
+30%(x1.3)	+120%(x2.2)
+40%(x1.4)	+170%(x2.7)
+50%(x1.5)	+240%(x3.4)

目标生物穿戴或携带的所有装备也会变大。如果没有足够空间容纳变大的体积，该生物或物品会维持在最大可容许的体积，并且在过程中摧毁脆弱的束缚物。受术者会被坚固的物质所限制，但不会受到伤害。换言之，生物不会因为变大而被挤死。

物品或生物的魔法特性并不会因此而增加。例如，变巨的+1长剑仍然是+1长剑、魔杖仍然只具有它原本功能、巨大的药水只是使你需要喝下更多液体，才能生效。不过重量、质量和强度会受影响，因此一张挡门的桌子会变得更重、掷出的石头可以造成更大伤害、锁链更牢、门更坚固、细线变

成更粗更长的绳子。生物的生命值、防御等级和基本攻击加值不会改变，但力量值会随着体积而增加。每变大20%，生物的力量值得到+1体型变化加值。

增加体积的魔法效果不能累加。

"变巨术"可以反制或解除"缩小术"。

材料成分：一撮铁粉。

纠缠术（Entangle）

变化系

等级：德鲁伊1、植物1、巡林客1

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：远距（400英尺+40英尺/每等级）

影响区域：半径40英尺扩散范围内的植物

持续时间：1分钟/每等级

豁免检定：反射（见说明）

法术抗力：不可

杂草、灌木、树枝开始扭曲、纠缠，快速困住影响区域内，或是进入影响区域的生物。被纠缠的生物受-2攻击减值，敏捷值有-4时效性减少。被此法术纠缠的生物若想施法，必须先做"专注"检定（DC=15），未通过则法术失效。被纠缠的生物需进行整轮动作，并通过力量检定或"脱逃"技能检定（DC=20）才能挣开，挣开后只能以平常速度的一半移动。通过反射检定的生物不至于被纠缠，但是仍然只能以一半速度通过影响区域。每一轮，植物都会再次试着纠缠所有躲开或是逃脱纠缠的生物。

注意：DM可以依据纠缠植物的特性，稍微修正法术效果。

注目术（Enthrall）

附魔系（魅惑）[语言、影响心灵、音波]

等级：吟游诗人2、牧师2

法术成分：言语、姿势

施法时间：一整轮

距离：中距（100英尺+10英尺/每等级）

目标：任意数量的生物

持续时间：可到1小时

豁免检定：意志，通过则无效（见说明）

法术抗力：可

如果你吸引一群生物注意，你可以使用此法术迷惑他们。施展此法术时，你必须花一整轮演说或吟唱。之后，被影响的生物会完全专注于你身上，忽略四周所发生的事。他们在法术持续期间，态度为"友善"（见《地下城主指南》有关态度的说明）。对你的种族或信仰不友善的生物，豁免检定上有+4加值。

感知值达16，或HD达4的生物，仍然能察觉四周变化，态度为"冷淡"。他们看到无法容忍的行为时，可以再进行一次豁免检定。

只要你持续演说或吟唱，法术效果就会一直持续，最久可至一个小时。注目你的生物在你演说或吟唱时，不会有任何行动，之后1d3轮，他们会讨论你的主题或演出。在你表演时进入影响区域的生物也必须通过检定，否则亦被影响。如果你失去他们的注意力，或是进行演说或吟唱以外的行为，则表演结束（但是1d3轮的讨论仍然有效）。

如果不受影响的生物对你怀有不友善或敌对态度，他们会利用讥讽或质疑，集体进行一次魅力检定。该检定是以魅力属性最高者为基准，若有其他人的魅力检定可达10，每多一个则有+2加值。如果你的对抗魅力检定失败，则法术终止。这种异议行为只能进行一次。

如果听众中有任何成员被攻击（或遭受公开的敌对行为），则法术立即结束，听众对你的态度转为"不友善"（HD达4，或感知值达16的听众，转为"敌对"态度）。

熵光护盾（Entropic shield）

防护系

等级：牧师1、机运1

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：个人

目标：自己

持续时间：1分钟/每等级

你的周围出现闪耀着多种混乱色调的魔法力场，此力场会偏斜箭矢、射线和其他远程攻击。以你为目标的远程攻击有20%失手几率（类似半隐蔽效果），包括：箭矢、魔法箭矢、"马友夫强酸箭"、"衰弱射线"等。但不影响其他形式的远距离攻击，如：龙息。

抹消术（Erase）

变化系

等级：吟游诗人1、术士/法师1

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

目标：一个卷轴或两页纸张

持续时间：立即

豁免检定：见说明

法术抗力：不可

此法术可除去卷轴、纸张（至多两页）、羊皮纸或类似表面的魔法或一般文稿，包括："爆裂符文"、"守卫结界"、"蛇纹法印"和"秘法印记"，但是不会消除"迷幻手稿"或"魔法徽记"。非魔法文稿如未被他人持有，经你接触会自动抹消，否则只有90%机会。魔法文稿必须接触，而且你必须进行施法者等级检定（1d20+施法者等级），掷出15以上，才能成功抹消（掷骰原值为1或2则视为失败）。如果你在抹消"爆裂符文"、"守卫结界"或"蛇纹法印"时失败，会触发相对应的符文、结界或法印。

幻化灵体（Ethereal Jaunt）

变化系

等级：牧师 5、术士 / 法师 7

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：个人

目标：自己

持续时间：1 轮 / 每等级（解消）

你连同装备一起幻化成灵体。你会处在灵界中，这是一个与正常物质界重叠的界域。

当持续时间终止，你就会变回实体，回到物质界。

注意：灵体生物是隐形的虚体，可自由往任何方向移动（包括上下，但速度减半）。因为没有实体，所以你可以穿越实质物体，包含生物。灵体生物可以明确听见和看见物质界，但影像看起来朦胧不清，在物质界的视野与听力则为 60 英尺。力场性质的魔法效果（如"魔法飞弹"与"力墙术"）与防护系法术对灵体生物可正常作用。这些法术的效果可由物质界延伸至灵界，反之则否。灵体生物无法攻击实体生物，身为灵体时施展的法术只能影响其他灵体生物，不过某些实体生物的攻击或物体效能可影响至灵界（如：石化蜥蜴的凝视攻击）。灵界的生物或物体彼此视为正常物体。

若灵体生物在穿越实质物体时变成实体，则会从最近处的开缝中挤出，挤出时每经过 5 英尺会受到 1d6 点伤害。



When a wizard is ethereal, material objects such as this tree appear hazy and insubstantial.

当法师变成灵体时，所见到的实体物质就像这棵树一样，看起来朦胧不清。

同游灵界（Etherealness）

变化系

等级：牧师 6、术士 / 法师 8

距离：接触（见说明）

目标：自己，每 3 等级再多增加一个接触到的生物

持续时间：1 分钟 / 每等级（解消）

法术抗力：可

与"幻化灵体"相同，但可与其他生物牵手，一起幻化成灵体（连同他们的装备）。施法者每 3 等级便可以多带一个生物（自己不算）一起到灵界。一旦成为灵体，就无需继续保持身体接触。

当持续时间终止，所有幻化成灵体的生物都变回实体。

艾伐黑触手（Evard's Black Tentacles）

咒法系（创造）

等级：术士 / 法师 4

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）

效果：1d4 只触手，每等级增加一个触手，均出现在中心点 15 英尺范围内

持续时间：一小时 / 每等级

豁免检定：无

法术抗力：不可

此法术可召来黑色触手，这些挥舞的触手看起来就像从土里、地板、脚下或水面冒出来。触手共有 1d4 个，施法者每等级再增加一个，并随机散布在影响区域。每只触手有 10 英尺长（大型生物）而且同样可以进行豁免检定。触手 AC=16，生命值为施法者每等级 1 点，每施法者等级具有 +1 攻击加值，力量值为 19 点（造成 +4 加值）。不会造成伤害的法术对它无效(除了"解离术")。

触手出现之后每一轮，只要它没有擒抱住任何东西，就会在你的回合中，随机选择 10 英尺内的某一生物或物体进行攻击。触手不会彼此攻击，也不会攻击体型小于中型的生物。这些攻击视为一般的擒拿攻击，但对手无法进行机会攻击。这些攻击造成 1d6 点正常伤害（加上 +4 力量加值），而非内伤。触手会一直维持擒拿状态，即使所擒拿的对象已经濒死或死亡。

DM 为每只触手掷 1d12 决定它的方向（如同钟表盘的 1 到 12 点），掷 1d3x5 英尺决定它离中心点的距离。DM 也可以选择

将它们均匀地散布在影响范围内。

材料成分：一个巨型章鱼或巨型乌贼的触手。

脚底抹油（Expeditious Retreat）

变化系

等级：吟游诗人 1、术士 / 法师 1、旅行 1

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：个人

目标：自己

持续时间：1 分钟 / 每等级（解消）

你的脚程变快，可以大步飞奔跳跃。你的速度和最大跳跃距离都加倍（见第四章有关“跳跃”技能的说明），这些都视为增强加值。

此法术可用于攻击或逃跑，正如法术名称所暗示。

爆裂符文（Explosive Runes）

防护系[力场]

等级：术士 / 法师 3

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的一个物体，重量至多 10 磅

持续时间：永久，直到能量散发（解消）

豁免检定：见说明

法术抗力：可

你可把这个神秘符文画在一本书、地图、卷轴，或其他书写了文字的物体上。一旦读取符文就会爆炸，造成 6d6 点伤害。任何站在符文旁边的人（近到足以读取符文的距离）都会受伤，而且没有豁免检定。站在 10 英尺内的其他人，可进行反射检定，若通过，则遭受一半伤害。书写了文字的物体本身也会受到同样伤害（没有豁免检定）。

身为施法者，你和你所指定的人，可以不触动符文而读取被符文保护的信息。你也可以随时移除符文。其他人可以用“解除魔法”或“抹消术”移除符文，但是如果解除或抹消失败就会引爆符文。

注意：“爆裂符文”之类的魔法陷阱难以侦测和解除，只有游荡者可以用“搜索”技能发现陷阱，并用“解除装置”技能解除（DC=25+法术等级），“爆裂符文”的解除难度等级是 28。

慑心目光（Eyebite）

变化系（见说明）

等级：吟游诗人 6、术士 / 法师 6

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺+5 英尺 / 每 2 等级）

目标：自己

持续时间：一轮 / 每 3 等级（见说明）

豁免检定：见说明

法术抗力：可

你可以凝视看着你的生物，对他造成以下四种魔法功效之一：魅惑、恐惧、生病、沉睡。你在施法时需选择其中一种功效。施法者每 3 等级可以维持凝视能力一轮，每轮可以使用一次凝视攻击，这属于即时动作。

这些效果不能影响不死生物，也不能超过你所处的界域。如果凝视被反射，你可能反被影响，必须进行豁免检定。如果被反射的是魅惑凝视，对你的效果就是“定身”（如同“怪物定身术”的效果）。

以下说明四种功效：

魅惑：相当于“魅惑怪物”法术，但进行豁免检定时，法术等级视为六级。

恐惧：目标会因莫名恐惧连续逃离1d4轮。停止逃离之后，该生物会避免见到你，持续时间为 10 分钟 / 施法者每等级。如果你出现在他面前，他会恐惧蜷缩，或窜逃到最近的掩蔽中（机会各半）。这属于附魔系、胁迫、影响心灵的效果。意志检定通过可以不受影响（法术抗力亦适用）。

生病：目标遭到突如其来的痛苦及热病。生病的生物速度减半，失去 AC 的敏捷加值，攻击检定受到 -2 减值。施法者每等级可使目标生物患病 10 分钟。此影响不会被“治疗疾病”或“医疗术”去除，但“移除诅咒”或“解除魔法”可以。此效果属于死灵系，强韧检定通过可以不受其影响（法术抗力亦适用）。

沉睡：目标陷入沉睡。施法者每等级可以使目标生物沉睡 10 分钟，但目标生物可以被拍醒。这属于附魔系、胁迫、影响心灵的效果。意志检定通过可以不受影响（法术抗力亦适用）。

注意：每一轮中，凝视攻击会自动作用于法术距离内注视你的生物（攻击你或与你产生互动）。生物可以移开目光，有 50% 的机会避过凝视，但会因此使他看不清施法者，而使施法者相对于该生物有半隐蔽效果（20% 失手几率）。生物也可以闭上眼睛或完全转过身去以避免受到凝视影响，但同时也会使施法者相对于它有完全隐蔽的效果（50% 失手几率）。

鬼斧神工（Fabricate）

变化系

等级：术士 / 法师 5

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：见说明

距离：近距（25 英尺+5 英尺 / 每 2 等级）

目标：至多 10 立方英尺 / 每等级（见说明）

持续时间：立即

豁免检定：无

法术抗力：不可

可将某种原料转变成同种原料的物品。例如，将一丛树木转变成木桥、一片亚麻转变成绳索、亚麻布或羊毛转变成衣服等。“鬼斧神工”不能创造生物，也不能造出魔法物品。转变出来的物品品质与其原料品质相当。如果作用对象是矿

DUNGEONS & DRAGONS

物，目标大小的限制减为"至多1立方英尺/施法者每等级"，而非10立方英尺/施法者每等级。

若要制造需要熟练工匠技术才能制作的物品（例如珠宝、剑、玻璃制品、水晶制品等），你必须通过相关的"手艺"技能检定。

每转变10立方英尺（或1立方英尺）的原料需要一整轮施法时间。

材料成分：原料。

妖火（Faerie Fire）

塑能系

等级：德鲁伊1

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：远距（400英尺+40英尺/每等级）

影响区域：半径5英尺爆发范围内的生物或物体

豁免检定：无

法术抗力：可

微光环绕目标物，物体会发出蜡烛般的微光，生物会失去因黑暗、"朦胧术"、移位、隐形或其他类似状态所造成的隐蔽效果。此微光并不足以对不死生物或栖息于黑暗的生物产生特殊影响。"妖火"可以是绿色、蓝色或蓝紫色，由你在施法时决定。"妖火"对物体或生物不会造成任何伤害。

防范探知（False Vision）

幻术系（五官幻觉）

等级：吟游诗人5、术士/法师5、诡术5

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

影响区域：以你施法时的位置为圆心，施法距离为半径的弥漫范围

持续时间：1分钟/每等级

豁免检定：无

法术抗力：不可

你和所指定的事物在法术影响区域内难以被探知（无论使用探知法术或魔法装置）。如果你警觉到有人试图探知，你可以根据探知方式媒介的不同，假造任何影像或声音，但你必须专注于你所创造的虚假幻觉。一旦专注中断，就不能继续维持幻觉，只要还在持续时间内，影响区域就难以被探知。

奥术材料成分：价值250金币以上的翡翠粉末，施法时洒入空中。

恐惧术（Fear）

死灵系[恐惧、影响心灵]

等级：吟游诗人3、术士/法师4

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

影响区域：锥状

持续时间：1轮/每等级

豁免检定：意志，通过则无效

法术抗力：可

锥状范围内的无形恐惧使生物慌乱，其豁免检定有-2士气减值，并且会逃离你。慌乱生物所持物品有50%的几率掉落，它们会远离眼前的危险，它会随机选择逃离方向。若逃跑路上遇到其他危险，也会掉头就跑。如果受困一隅，会因恐惧蜷缩（有关恐惧与慌乱生物的说明请见《地下城主指南》）。

材料成分：一颗母鸡心或一根白羽毛

羽落术（Feather Fall）

变化系

等级：吟游诗人1、术士/法师1

法术成分：言语

施法时间：见说明

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

目标：半径10英尺内的自由落体或生物，总重量至多300磅/每等级

持续时间：直到落地，或经过1轮/每等级

豁免检定：意志，通过则无效（物体）

法术抗力：可（物体）

受影响的生物或物体在空中会缓慢落下（虽然仍比羽毛落下的速度快）。落下的速度约为每轮60英尺（与从数英尺高度落下的速度相若），在法术持续时间内落地不会受伤。超过持续时间后，就恢复正常落下的速度。

施法者可在瞬间施展此法术，快到足以救她一命。施展此法术属于即时动作，如同施展其他瞬发法术一样，受限于每轮即时法术数目的限制。

此法术对远程武器没有影响，除非它们是由高处坠落。如果法术目标是从高处正在坠落的物品（如：从城堡墙顶上落下的大石），物品只对下面的生物造成一半伤害（依重量计算），且没有坠落高度加值（关于坠落物品的说明请见《地下城主指南》）。

此法术只对自由落下的物体有作用，不能影响剑击，也不能影响冲刺或飞翔的生物。

弱智术（Feeblemind）

附魔系（胁迫）[影响心灵]

等级：术士/法师5

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：中距（100英尺+10英尺/每等级）

目标：一个生物

持续时间：立即

豁免检定：意志，通过则无效（见说明）

法术抗力：可

受术者的智力降为1点，约略等同于蜥蜴的智力。受术者不能施展法术、使用智力相关技能，或有条理的进行沟通。然而他仍然知道谁是盟友，并跟随且保护他们。弱智状态只能用“医疗术”、“有限祈愿术”、“奇迹术”，或“祈愿术”解除，不然就永久持续。会施展奥术的生物（术士或法师），或会使用奥术型类法术效果的生物，豁免检定受-4减值。

材料成分：一小把粘土、水晶、玻璃或矿物球。

寻找捷径（Find the Path）

预言系

等级：牧师6、德鲁伊6、知识6、旅行6

法术成分：言语、姿势、器材

施法时间：3轮

距离：个人或接触

目标：自己或接触到的生物

持续时间：10分钟/每等级

豁免检定：意志，通过则无效（无害）或无

法术抗力：可（无害）或不可

受术者可以知道到达特定地点最近、最直接的路径。目标地点可以是室外、地底，甚至是“迷宫术”的迷宫。此法术只能针对地点，不能针对物体或生物，所以不能找到“绿龙所在的森林”或“储藏白金的宝库”的路径，但能找出迷宫的出口。指定的地点必须与施法时所处地点位于同一界域。

此法术可以使受术者得知目的地的方向，精确指出行进路线需要的时间和行动。例如，此法术可以使受术者知道路线上有绊马索，知道通过“守卫结界”的密语，但不包括其他生物的行动（如：守卫）。法术的效力可维持到抵达目的地，或直到超过持续时间。此法术在一轮之内就可以使受术者与同伴从“迷宫术”释放出来。

只有受术者知道上述信息，不包括同伴。

器材：顺手的占卜用品（如：骨骸、象牙条、卜签或刻符等）。

寻找陷阱（Find Traps）

预言系

等级：牧师2

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：中距（100英尺+10英尺/每等级）

目标：自己

持续时间：1分钟/每等级

你可以使用“搜索”技能察觉陷阱，如同游荡者一样，但检定时没有特殊加值。

死亡一指（Finger of Death）

死灵系（死亡）

等级：德鲁伊8、术士/法师7

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

目标：一个生物

持续时间：立即

豁免检定：强韧，通过则部分生效

法术抗力：可

你可以在有效距离内杀死一个生物。受术者可以进行强韧检定，如果检定成功，他受到3d6+施法者等级的伤害（这仍可能致死），若失败则立即死亡。

火球术（Fireball）

塑能系

等级：术士/法师3

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：远距（400英尺+40英尺/每等级）

影响区域：半径20英尺的扩散范围

持续时间：立即

豁免检定：反射，通过则效果减半

法术抗力：可

一团带着低鸣的爆发火焰，对区域内所有生物造成施法者每等级1d6（最高10d6）点火焰伤害，未受防护的物品也同样受伤。爆炸不会带来风压。

施法者指明欲发动爆炸的爆炸点（距离和高度），即从指尖飞出一个豆粒般大小的炽热火珠，除非在到达该点之前撞到物体或遇到阻碍，不然火珠会在该点爆发成火球（火珠撞击物体会提早爆炸）。如果你想使火珠穿过远方狭缝，必须进行远程接触攻击以“命中”开口，否则火珠撞到阻碍会提早爆炸。

“火球术”会引燃影响区域内的易燃物，且对物体造成伤害。它可以熔化熔点低的金属，如：铅、金、铜、银或青铜。若障碍物因此粉碎或击穿，火焰会延伸到原本障碍之后，否则爆炸力会如同其他法术效果一样受障碍所阻。

材料成分：一小球蝙蝠粪及硫磺。

火种术（Fire Seeds）

咒法系（创造）[火焰]

等级：德鲁伊6、火6、太阳6

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作/每个火种

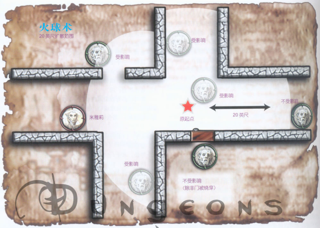
距离：接触

目标：接触到的四个橡实或八个浆果

持续时间：10分钟/每等级，或直到使用火种

豁免检定：反射，通过则效果减半（见说明）

DUNGEONS & DRAGONS



法术抗力：可

你可以把橡实变成投炸武器，或是把浆果变成你可以随意引爆的炸弹。

橡实榴弹：把至多四个橡实变成投炸武器，投掷距离可至100英尺。投掷时必须进行远程接触攻击检定，橡实碰到坚硬表面时会爆炸。所有橡实可造成施法者每等级1d8点火焰伤害（最多20d8），你可以为每个橡实任意分配这些伤害值。例如，20级德鲁伊可以制造一个橡实伤害值20d8点，或两个橡实伤害值各10d8点，或是一个橡实伤害值11d8点，外加三个橡实伤害值各3d8点。总之，只要他的橡实个数不超过四个，且伤害值总和为20d8点即可。橡实会造成每骰数1点的泼溅伤害，并引燃10英尺内的可燃物，如果周围生物通过反射检定，则只承受一半伤害。直接命中的生物则承受全部伤害（没有豁免检定）。

浆果炸弹：把至多八个浆果变成特别炸弹。浆果太轻无法投掷（只能掷出5英尺远），通常只能直接放置。你必须位于200英尺之内，并下指令使它们爆炸燃烧。每个浆果可对生物造成1d8点火焰伤害，施法者每等级再+1点。爆炸时会引燃5英尺内的易燃物。生物如果通过反射检定则只承受半数伤害。

材料成分：橡实或浆果。

火焰护盾（Fire Shield）

塑能系[火焰或寒冷]

等级：火5、术士/法师4、太阳4

法术成分：言语、姿势、材料/法器

施法时间：单动作

距离：个人

目标：自己

持续时间：1轮/每等级（解消）

豁免检定：无

你被火焰环绕，近战攻击你的生物都会受到伤害，你可防护寒冷或火焰攻击（任选其一）。

你会受徒手或武器所伤，不过攻击者同时也遭受1d6+施法者等级的伤害。此伤害属于寒冷伤害（如果护盾对火焰攻击提供防护）或火焰伤害（如果护盾对寒冷攻击提供防护）。如果生物具有法术抗力，亦适用于此伤害。使用长型武器（如：长矛）的攻击者，不会遭受这种伤害。

你身上的火焰既薄且淡，不发热，亮度只有火把的一半（只能照亮10英尺）。火焰颜色是随机由以下颜色决定（各有50%的几率）：如果施展的是“寒冷护盾”则为蓝色或绿色，如果施展的是“温暖护盾”则为紫色或蓝色。两种功效如下：

温暖护盾：火焰摸起来是温暖的。寒冷攻击对你只造成一半伤害，如果受到该类攻击时可以进行反射检定减半伤害，则检定成功伤害为零。

寒冷护盾：火焰摸起来是寒冷的。火焰攻击对你只造成一半伤害，如果受到该类攻击时可以进行反射检定减半伤害，则检定成功伤害为零。

奥术材料成分：温暖护盾需要一小块磷，寒冷护盾需要一只活的萤火虫或其幼虫，或是四只死萤火虫的尾部。

火焰风暴（Fire Storm）

塑能系[火焰]

等级：牧师 8、德鲁伊 7、火 7

法术成分：言语、姿势

施法时间：一整轮

距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）

目标：两个各边长 10 英尺的立方区域 / 每等级（可变）

持续时间：立即

豁免检定：反射，通过则效果减半

法术抗力：可

施展"火焰风暴"时，整个区域被火焰咆哮扫过。你可以设定肆虐火焰不伤害原生草木、地表和植物生物。区域内其他生物（和你想要伤害的植物型生物）遭受施法者每等级 1d6（最高 20d6）点火焰伤害。

火焰陷阱（Fire Trap）

防护系[火焰]

等级：德鲁伊 2、术士 / 法师 4

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：10 分钟

距离：接触

目标：接触到的物体

持续时间：永久，直到能量散发

豁免检定：反射，通过则效果减半（见说明）

法术抗力：可

任何入侵者打开"火焰陷阱"所保护的物体时，会引发一场爆炸。"火焰陷阱"可以用来保护任何可以关起的物品（书、盒子、瓶子、箱子、金库、棺材、门、抽屉等）。施展时，施法者要选择物品上某一点作为法术中心，当施法者以外的人打开此物体，灼热火焰便会爆出，充满法术中心半径 5 英尺内的空间。火焰会造成 1d4 点火焰伤害，施法者每等级再 +1（最高 +20）。被保护的物品不会被火焰所伤害。

"火焰陷阱"保护的物品不能同时有其他法术效果。

"敲击术"不会触发"火焰陷阱"，因为"敲击术"只是打开物品而"火焰陷阱"并不能防止保护的物品被打开。"解除魔法"失败也不会触动陷阱。

如果在水下，陷阱只造成一半伤害，同时产生一团蒸气。

身为施法者，你使用此物品时不会触发陷阱，也不会使能量散发。与法术同调的其他伙伴亦同，所谓"同调"是指以某种方法使其他人避开此法术，通常是将施法时指定的密语告诉他们。

注意："火焰陷阱"之类的魔法陷阱难以侦测和解除，只有游荡者可以用"搜索"技能发现陷阱，并用"解除装置"技能除去（DC=25+法术等级）。德鲁伊施展"火焰陷阱"的 DC=27，术士 / 法师 DC=29。

材料成分：将半磅金粉（价值 25 金币）撒在受保护的物体上。使陷阱与其他个体同调，需要这个体身上的毛发或类似物品。

火焰箭（Flame Arrow）

咒法系（创造）[火焰]

等级：术士 / 法师 3

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）

目标或效果：每等级多指定一个射击物、施法时需位于你 10 英尺以内；或每 4 等级造出一颗霹雳火

持续时间：一轮 / 立即

豁免检定：见说明

法术抗力：可

你可以把正常的箭、矢、石子变得灼热，或创造出霹雳火并用以射击敌人。

灼热弹：选择此功效时，可以影响的射击物（箭、矢或弹丸）数目等于施法者等级。施法时，目标物品必须在你 10 英尺之内。如果下一轮结束前射出箭、矢或弹丸，这些物品上面会着火。如果击中目标，会造成等于施法者等级一半的额外火焰伤害（最多 +10）。例如，9 级法师米雅莉可以影响最多九个物品（箭、矢或石子），并造成 +4 额外伤害。"灼热弹"可以轻易引燃易燃物或建筑物。此功效无豁免检定。

霹雳火：创造霹雳火之后，你必须通过远程接触攻击检定以命中目标。霹雳火造成 4d6 点火焰伤害（通过反射检定则效果减半）。如果你创造出的霹雳火不只一颗（8 级以上），霹雳火瞄准的目标彼此相距需在 30 英尺以内。

材料成分：一滴油和一小片打火石。

火焰刀（Flame Blade）

塑能系[火焰]

等级：德鲁伊 2

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：0 英尺

效果：剑型光束

持续时间：1 分钟 / 每等级（解消）

豁免检定：无

法术抗力：可

从你手中冒出三英尺长，带着耀眼光芒的炽热火焰。此剑型光束使用方式如同弯刀。使用"火焰刀"是属于近战接触攻击，可造成 1d8 点火焰伤害，施法者每 2 等级再多 +1 点（最高 +10）。因为此刀非实体，所以不计算力量调整值。"火焰刀"可以引燃可燃物，如：羊皮纸、稻草、枯枝、衣物等。此刀亦可伤害易受魔法火焰伤害的生物。

此法术在水中没有作用。

Dungeons & Dragons

焰击术（Flame Strike）

塑能系[火焰]
等级：牧师 5、德鲁伊 4、太阳 5、战争 5
法术成分：言语、姿势、法器
施法时间：单动作
距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）
影响区域：半径 10 英尺、高 40 英尺的柱状范围
持续时间：立即
豁免检定：反射，通过则效果减半
法术抗力：可

此法术可从空中降下一个直立的圣火柱，造成施法者每等级 1d6（最高 15d6）点伤害。伤害中有一半是火焰伤害，另一半则是圣力，因此有一半伤害不会受“防护元素伤害（火）”、“火焰护盾（寒冷护盾）”，或其他类似魔法所影响。

炽焰法球（Flaming Sphere）

塑能系[火焰]
等级：德鲁伊 2、术士 / 法师 2
法术成分：言语、姿势、材料 / 法器
施法时间：单动作
距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）
效果：半径 5 英尺的球状空间
持续时间：1 轮 / 每等级
豁免检定：反射，通过则无效（见说明）
法术抗力：可

燃烧的火球滚向你指定的方向，烧灼沿路碰到的物体。火球每轮前进 30 英尺并可以跃到 30 英尺高以击中目标。如果火球遇到生物，会在该轮中停下，并给予该生物 2d6 点火焰伤害（如果通过反射检定则不受伤）。火球可以滚过低于 4 英尺的障碍，如：家具或矮墙。它会引燃可燃物，并像火把一样照亮环境。

只要你持续指挥它，火球便会持续移动（指挥火球属于移动等效动作），不然就会停在原地燃烧，它可以被普通方式扑灭。火球的表面是海绵状柔软的浓稠物，所以不会造成火焰以外的伤害。它无法撞开不愿移动的生物，也不能撞毁大型障碍物。如果滚出法术有效距离外，会自行熄灭。

奥术材料成分：一小块兽脂、一小撮硫磺和少量铁粉。

闪光术（Flare）

塑能系[光明]
等级：吟游诗人 0、德鲁伊 0、术士 / 法师 0
法术成分：言语
施法时间：单动作
距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）
效果：爆出亮光
持续时间：立即
豁免检定：强韧，通过则无效
法术抗力：可

此戏法可以爆发出一团亮光，可使一个生物目眩，1 分钟之内恢复正常。目眩生物的攻击检定有 -1 减值。目盲的生物不受“闪光术”影响。

石化术（Flesh to Stone）

变化系
等级：术士 / 法师 6
法术成分：言语、姿势、材料
施法时间：单动作
距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）
目标：一个生物
持续时间：立即
豁免检定：强韧，通过则无效
法术抗力：可

受术者及其身上物品都变成雕像。如果此雕像碎裂或受损，其原形（在回复原本状态后）也会遭受同样的伤害或解体。受术者并没有死亡（灵魂没有离体），但是看起来也像活着（以“观命术”检查为“无所谓死活”）。有肉体的生物才会受此法术影响。

材料成分：石灰、水和土壤。

飞行术（Fly）

变化系
等级：术士 / 法师 3、旅行 3
法术成分：言语、姿势、器材 / 法器
施法时间：单动作
距离：接触
目标：接触到的生物
持续时间：10 分钟 / 每等级
豁免检定：无
法术抗力：可（无害）

受术者可以用 90 英尺的速度飞行（如果穿着中型或更重的盔甲，只能以 60 英尺速度飞行）。他能够以一半速度上升，或以两倍速度下降，具有良好机动性（见《地下城主指南》中关于机动性的说明）。使用“飞行术”飞行的专注程度与行走相同，所以受术者可以正常攻击或施法。受术者可以冲刺但不能奔跑，物品加上防具负重不能超过最大负重限制（见第九章关于移动的说明）。

超过持续时间后，魔法效果会缓慢消失，若受术者仍在空中，会先以每轮 60 英尺的速度下降 1d6 轮。如果在这段时间内落地，则算平安降落。如果没有落地，剩下高度就会自由落下（每坠落 10 英尺造成 1d6 点坠落伤害）。“飞行术”若被解除，法术终止，受术者也会以这种方式从空中落下。

奥术器材：任何鸟类翅膀上的羽毛。

DUNGEONS & DRAGONS

云雾术（Fog Cloud）

咒法系（创造）

等级：术士/法师2、水2

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：中距（100英尺+10英尺/每等级）

效果：浓雾在半径30英尺、高20英尺内扩散

持续时间：10分钟/每等级

豁免检定：无

法术抗力：不可

浓雾从你所指定的定点涌出，在雾气范围内，所有生物都无法看见5英尺外的东西（即使具有黑暗视觉也一样）。5英尺内的生物具有半隐蔽效果（进行攻击会有20%失手几率），5英尺外的生物则具有完全隐蔽效果（50%失手几率，而且攻击者无法靠视觉确定对方位置）。

和风（时速11英里以上）可以在四轮之内吹散云雾，强风（时速21英里以上）可以在一轮内吹散它。

此法术在水中无法作用。

禁制术（Forbiddance）

防护系

等级：牧师6

法术成分：言语、姿势、材料、法器

施法时间：6轮

距离：中距（100英尺+10英尺/每等级）

影响区域：一个各边长60英尺的立方区域/每等级（可变）

持续时间：永久

豁免检定：见说明

法术抗力：可

此法术可以防止与你阵营不同的生物进入目标区域，同时禁制所有界域旅行方式的进出，包括使用“任意门”、“传送术”、“异界传送”、异界旅行、灵界旅行和所有召唤法术。你可以选择用密语锁住该地，只有说出密语的生物能进入（不说出密语则不能进行豁免检定，但法术抗力可适用）。除此之外，进入资格与你的阵营有关。

阵营完全相同：无影响。生物可以自由进出（但不能使用界域旅行）。

阵营的“守序/混乱”或“善良/邪恶”其一不同：生物被阻挡在外，且受到3d6点伤害。通过意志检定可同时消除两种效应，且法术抗力适用。

阵营的“守序/混乱”或“善良/邪恶”均不同：生物被阻挡在外，且受到6d6点伤害。通过意志检定可同时消除两种效应，且法术抗力适用。

未通过意志检定的入侵者不能进入禁制区（即使再进行豁免检定也当作失败），通过豁免检定而进入的生物会觉得不自在而紧张。

“解除魔法”不能解除“禁制术”效果，除非该施法者的等级比你高。

材料成分：每指定一个各边长60英尺的立方区域，则需要少量圣水与价值1500金币的稀有香料。如果想要以密语锁住，则每块区域需要再额外燃烧价值5000金币的稀有香料。

魔力监牢（Forcecage）

塑能系[力场]

等级：术士/法师7

法术成分：言语、姿势、材料（见说明）

施法时间：单动作

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

影响区域：笼状监牢（各边长20英尺的立方区域），或没有窗户的囚房（各边长10英尺的立方区域）

持续时间：2小时/每等级

豁免检定：无

法术抗力：不可

这个强力法术会造出一个固定的立体监牢，可以笼状或密封（由你择其一）。在影响区域内的生物会被捕入监牢，除非体型大到超过监牢大小，或小到可从栅栏缝隙间逃出。所有法术和喷吐攻击都可穿过栅栏间隙。用“传送术”或异界旅行方式可以从中逃脱，但力墙或栅栏可延伸到灵界，阻挡灵界旅行。

与“力墙术”同，“魔力监牢”可抵抗“解除魔法”，但不能抵抗“解离术”，也会被毁灭黑洞或消抹权杖摧毁。

笼状监牢：各边长20英尺的立方区域，制造力场形成栅栏（类似“力墙术”）。力场栅栏每条半英寸粗，彼此间隔半英寸。

密封监牢：各边长10英尺的立方区域，完全密封无法进出，六面都以力墙封住。

材料成分：施法时不需要材料成分，但需要价值1500金币的红宝石粉准备此法术。完成准备工作时，将粉末投入空中，粉末会消失，施法时只需言语和姿势成分。

预警术（Foresight）

预言系

等级：德鲁伊9、知识9、术士/法师9

法术成分：言语、姿势、材料/法器

施法时间：单动作

距离：个人或接触

目标：见说明

持续时间：10分钟/每等级

豁免检定：意志，通过则无效（无害）或无

法术抗力：可（无害）或不可

此法术可使你具有强大的第六感，能感应到关于自己或其他人的事。当法术施展后，只要有人想危害受术者，你就会立刻警觉。受术者是自己时，如果有游荡者打算偷袭你，或有生物将从你没注意到的方向跳出，或者有攻击者正用法术或远程武器瞄准你，你都会事先警觉。你不会被突袭，也不会措手不及。此外，此法术可使你以直觉行动保护自己，如：弯身、向

Dungeons & Dragons

右跳、闭上眼睛，也使你的 AC 与反射检定得到 +2 洞察加值。当你失去 AC 的敏捷加值时，也同时失去此洞察加值。

当法术目标是其他生物时，你会得到有关该生物的警报。你必须与之沟通才能传达警报，否则他可能在无预警的状况下中埋伏。你得到警报后，可以大声警告、将他拉住，甚至立即用精神感应沟通（透过相关法术），都可达到预警目的。但是受术者的 AC 和反射检定没有 +2 洞察加值。

奥术材料成分：一根蜂鸟的羽毛。

解锢术（Freedom）

防护系
等级：术士 / 法师 9
法术成分：言语、姿势
施法时间：单动作
距离：见说明
目标：一个生物
持续时间：立即
豁免检定：无
法术抗力：可

目标从限制移动的法术或效果中释放，这些法术与效果包括："纠缠术"、"定身术"、"禁锢术"、麻痹或石化状态、"睡眠术"、"缓慢术"、震慑、"永恒静滞"和"蛛网术"。要从"禁锢术"中释放生物，你必须知道它的名字与背景，并在它受困地点施法。

行动自如（Freedom of Movement）

防护系
等级：牧师 4、德鲁伊 4、机运 4、圣武士 4、巡林客 4
法术成分：言语、姿势、材料、法器
施法时间：单动作
距离：个人或接触
目标：自己或接触到的生物
持续时间：10 分钟 / 每等级
豁免检定：无
法术抗力：可（无害）或不可

在妨碍行动的魔法影响下（如"人类定身术"、"麻痹"、"重雾术"、"缓慢术"、"蛛网术"），你与接触到的生物仍能正常移动和攻击。

此法术可使受术者在水中如正常般移动与攻击，只要武器是用手持挥舞（而非投掷攻击），就算使用有利刃的武器（如：斧、剑）或钝头的武器（如：链枷、槌、钉头槌），也可以如常进行攻击。

材料成分：一条绑在手臂或其他肢体上的皮带。

气化形体（Gaseous Form）

变化系
等级：风 3、吟游诗人 3、术士 / 法师 3
法术成分：姿势、材料 / 法器
施法时间：单动作
距离：接触
目标：自愿且被接触到的实体生物
持续时间：2 分钟 / 每等级（解消）
豁免检定：无
法术抗力：不可

受术者与其装备变得半透明、朦胧且模糊不清。受术者获得 20/+1 的伤害减免。他的实体防具（包括天生防御）都无作用，但体型、敏捷、偏斜加值、由力场类防具（如"法师护甲"法术）赋予的盔甲加值仍不变。他对毒素和重击免疫。气化时不能攻击，也不能施展需要言语、姿势、材料或器材的法术（注意：若受术者借助"法术默发"和"法术定发"等超魔专长施展某些法术，不会受此限制）。如同"变形他人"，受术者在气化形体时会失去超自然能力。如果他正准备施展接触型法术，该法术在施展时会能量散发而失效。

气化生物不能奔跑，但能飞行（速度 10 英尺，机动性为灵活）。他与穿戴或持有的物品可以穿过小洞、窄缝或裂口。他会被风吹动，且不能进入水中或其他液体。

奥术材料成分：一小片薄纱和一缕烟。

异界之门（Gate）

咒法系（创造、呼唤）
等级：牧师 9、术士 / 法师 9



A sorcerer opens a gate to another plane.
一位术士开启了通往另一界域的异界之门。

Dungeons & Dragons

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：中距（100英尺+10英尺/每等级）

效果：见说明

持续时间：立即

豁免检定：无

法术抗力：不可

施展“异界之门”有两种效果，其一是建立你所处界域与另一界域的联结，可在两界域之间旅行，其二是你可以呼唤特定个体或生物种类。“异界之门”可打开一扇圆碟形的门，直径介于5至20英尺（施法者指定），出现时的面对方向由施法者指定（通常是直立，面向你），这是横跨两界域的开口，任何人物进入此门都会立即传到另一界域。“异界之门”有前后之分，从前面进入会传到另一界域，由后面进入则否。

异界旅行：和“异界传送”很像，但“异界之门”会在你所指定的地点出现（属于创造子学派）。神祇与其他异界领域统领生物，可以阻止你在他们的界域或领地中开启“异界之门”。任何人都可以自行穿过此门，传至异界。“异界之门”不能用来联结同一界域的另外一点，只能用作异界旅行。

聪明的施法者会在敌人攻击自己时，突然开启“异界之门”，将迎面而来的能量或攻势导入异界，而异界居民对此事感觉如何，当然可想而知。

此门只能维持一段时间（施法者每等级一轮），而且需要专注才能维持与异界的联系。

呼唤生物：“异界之门”的第二种效果是呼唤一个外界生物来帮助你（属于呼唤子学派）。施法时指定一个或一种生物，“异界之门”会在他的所在地附近开启，不管他是否愿意，都会被拉过来。神祇和独特生物不会被强拉过来，不过他们可能自愿走过来。这种“异界之门”打开的时间仅够传送该生物。

如果你呼唤的是某一类生物（如：巴霸魔或爱刺天族的迦勒天），而非特定某一个，你可以选择呼唤多个该类生物。只要他们的HD总数低于你的施法者等级，你就可以控制他们。如果只呼唤一个生物，只要他的HD低于你施法者等级的两倍，你就可以控制他。HD高于施法者等级两倍的生物不会被控制，神祇和独特生物也不会。不被控制的生物会依自我意志行动，因此呼唤这种生物是相当危险的。不受控制的生物可随时回到原处界域。

你可以指挥受控制的生物为你服务，这有两种方式：立即任务或契约服务。在每等级一轮的时间内可以完成的任务（如：为你在单场战役中战斗），称为立即任务。你不需要因此与其协议或给予报酬，生物在法术结束后就会离开。

如果你要求被呼唤生物提供长期或更进一步的服务，你就必须对其服务提供公平的交换条件。你所答应的奖励或报酬必须合理。一般每天给予100金币/每个HD是合理的价格（然而有些生物会希望报酬是以某种“活的货品”而非金钱支付，这增加了契约的复杂度）。一旦要求的服务完成，他们会传回你附近，你必须当场交付所允诺的报酬。交易完成后，该*生物立即被释放回原界域。*

如果你不能如数交付报酬，你就必须反过来为他们或他们的主子服务，甚至还有更糟的情况，就是当场受到他们的攻击。

注意：当你使用“异界之门”呼唤风系、土系、水系、火系、混乱阵营、邪恶阵营、善良阵营、守序阵营生物时，此法术性质变为该类型。例如，呼唤恶魔时，“异界之门”的性质就是混乱邪恶。

指使术（Geas/Quest）

附魔系（胁迫）[语言、影响心灵]

等级：吟游诗人6、牧师6、术士/法师6

目标：一个活物

豁免检定：无

与“次级指使术”相同，但“指使术”可影响任何HD的生物，且不得进行豁免检定。

受术者如果试图不服从“指使术”，他不会受到属性减值，但每天要承受3d6点伤害。此外，每天都要进行强韧检定，检定失败就会染病。

生病的生物移动速度减半，且力量值与敏捷值受到-4减值。生病的生物每天也要进行强韧检定，检定失败就会残废。残废视同瘫痪（生命值为0点），且不能做费力的动作。若他重新顺从“指使术”，这些效果会在一天后消失。

如果有施法者施展“移除诅咒”，且施法者等级比你高两倍以上，就可以移除“指使术”。“有限祈愿术”、“奇迹术”、“祈愿术”也可以移除，但“破除结界”则不行。

遗体防腐（Gentle Repose）

死灵系

等级：牧师2、术士/法师3

法术成分：言语、姿势、材料/法器

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的尸体

持续时间：1天/每等级

豁免检定：意志，通过则无效（物体）

法术抗力：可（物体）

你保存死去生物的遗体以免它腐烂，如此一来，可以延长复活这生物的时限（见“死者复活”）。受此法术影响的时间，不计入复活时限。此外，此法术也使被复活的同伴看起来比较顺眼。

此法术也可以作用于遗体的一部份。

奥术原料成分：一小撮盐，尸体每有一个眼睛需一片铜片。

幻音术（Ghost Sound）

幻术系（虚假幻觉）

等级：吟游诗人0、术士/法师0

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）
效果：虚幻假声
持续时间：1 轮 / 每等级（解消）
豁免检定：意志，通过则不相信（如有交互作用）
法术抗力：不可

“幻音术”使你创造虚幻假声，假声可以上升、后退、前进，或停留在原地。在施法时需选择声音类型，施展后其基本特性即不能更改，音量则视施法者等级而定。施法者每等级可以创造等同四个正常人类发出的音量（最多可达二十人的音量）。只要在音量限制内，“幻音术”可以创造任何种类的声音，说话、唱歌、喊叫、走路、行军或奔跑声都可以。一大群鼠类奔跑尖叫的音量，约等于八个人奔跑喊叫的音量；怒吼的狮子约等于十六个人的音量；怒吼的凶暴虎约等于二十个人的音量。

注意：“幻音术”可以配合“无声幻影”加强效果。

材料成分：一小片羊毛或一小块蜡

食尸鬼之触（Ghoul Touch）

死灵系
等级：术士 / 法师 2
法术成分：言语、姿势、材料
施法时间：单动作
距离：接触
目标：接触到的类人活物
持续时间：1d6+2 轮
豁免检定：强韧，通过则无效
法术抗力：可

把负能量灌入自己，使你可以近战接触攻击，麻痹一个类人生物 1d6+2 轮。此外，被麻痹的目标渗出腐尸般的恶臭，10 英尺之内的人都会感到恶心，成为反胃状态。在范围之内的生物（除了你以外）都必须进行强韧检定，若失败，则攻击检定、武器伤害掷骰、豁免检定、技能检定和属性检定会受到 -2 减值，直到法术结束。

材料成分：一小片食尸鬼穿过的衣服布料，或是一撮来自食尸鬼巢穴的土壤。

巨虫术（Giant Vermin）

变化系
等级：牧师 4、德鲁伊 4
法术成分：言语、姿势、法器
施法时间：单动作
距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）
目标：最多三只虫类生物，虫类之间相距不可超过 30 英尺
持续时间：1 分钟 / 每等级
豁免检定：无
法术抗力：可

你可将正常大小的昆虫、节肢生物或其他虫类生物体型变大，成为《怪物图鉴》描述的巨型虫类。一次只能使一种虫类变化（所以不能同时影响一只蚂蚁和一只苍蝇），而且变大后每只虫的 HD 相同。巨虫的 HD 视施法者等级而定，见下表：

巨型虫类

施法者等级	变大后生命骰	转变后体型	防御等级	攻击/伤害	豁免检定 强韧	豁免检定 反射	豁免检定 意志
7-9	3d8+6	大型	14	+4/1d8+4	+5	+0	+1
10-12	4d8+16	超大型	16	+8/2d6+8	+8	+0	+1
13-15	5d8+20	超大型	16	+8/2d6+8	+8	+0	+1
16-18	6d8+24	超大型	16	+9/2d6+8	+9	+1	+2
19-20	7d8+28	超大型	16	+9/2d6+8	+9	+1	+2

DM 可参考《怪物图鉴》中关于巨虫的说明，以决定巨虫的能力。飞行昆虫通常可以搭载体型比它小两级的乘员。

此法术变大的巨虫不会攻击你，但你只能用简单命令指挥它（“攻击”、“防御”、“停下”等）。巨虫无法理解如何在特定目标出现时加以攻击，或防范特定事件等复杂指令。如果没有其他指令，巨虫会攻击靠近它的任何生物或物体。

闪光尘（Glitterdust）

咒法系（创造）
等级：吟游诗人 2、术士 / 法师 2
法术成分：言语、姿势、材料
施法时间：单动作
距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）
影响区域：半径 10 英尺扩散范围内的生物或物体
持续时间：1 轮 / 每等级
豁免检定：意志，通过则无效（只对目盲检定）
法术抗力：可

耀眼的金色微粒覆盖区域内所有人与物，这会使生物目盲，且显示出隐形事物。目盲状态会持续到法术结束。区域内所有东西都会被闪光尘覆盖且无法擦掉，这些物体在光芒消逝前会不停闪耀。

除了明显的视觉效果外，目盲生物战斗时会有 50% 的失手几率（对他而言，所有对手都是完全隐蔽状态），并失去AC的敏捷加值，速度降为一半，“搜索”技能检定和多数与敏捷或力量相关的技能检定都受 -4 减值。同时，对手的攻击检定有 +2 加值（视为暂时隐形）。

材料成分：云母粉

法术无效结界（Globe of Invulnerability）

防护系
等级：术士 / 法师 6

与“次级法术无效结界”相同，但可对抗四级法术与类似的类法术效果。

守卫结界（Glyph of Warding）

防护系
等级：牧师 3
法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：10分钟
距离：接触
目标或影响区域：接触到的物体，或5平方英尺/每等级
持续时间：永久，直到能量散发
豁免检定：见说明
法术抗力：可（物体）

若有人进入、通过、打开受保护的特定区域或物体，此强力刻文会对他造成伤害。此刻文可以用来守卫桥梁、通道，或保护传送点、箱子、盒子等。

你可以设定触发结界的条件。一般是在施法时设定密语，如果有生物没有说出该密语而侵犯受保护区域，刻文所储存的魔法就会作用在他身上。刻文的触发条件可以依肉体特征来设定（如：身高、体重），也可使用生物类型、亚种或物种（如：黑暗精灵、异怪类等）。也可以设定为善良、邪恶、守序或混乱阵营，或你所信仰的宗教。但不能以职业、HD或等级做设定。刻文对隐形生物也会正常反应，但是灵体穿过时不会触动刻文。同一区域内的刻文不得超过一个。然而像是在“有三个抽屉的橱柜”这种情况下，可以针对个别抽屉施展不同的“守卫结界”。

施展法术的时候，你在被保护物四周用微微发亮的能量形成格线。只要符合面积限制，刻文可以放在任何形状的地方。当法术完成时，格线和刻文变得几乎看不到。

刻文不会被物理或魔法探知所影响，但是可以被解除。“假象术”、“变化术”、和“回避侦测”可以骗过刻文。

如果“辨识法术”技能检定成功的话（DC=13），“阅读魔法”可以使你分辨“守卫结界”。分辨出刻文不会使其解除，但是可以使你知道刻文的基本性质（功效、造成伤害的类型、储有的法术）。

DM可以依据牧师的神祇决定他可使用何种刻文，他也可以根据魔法研究的规则来创造新刻文。

注意：“守卫结界”之类的魔法陷阱难以侦测和解除，只有游荡者可以用“搜索”技能发现陷阱，并用“解除装置”技能除去（DC=25+法术等级）。“守卫结界”的DC=28。

依所选择的功效，刻文可以伤害入侵者或启动储有法术：

爆裂刻文：爆炸对入侵者及其五英尺内的事物，可造成施法者每2等级1d8（最高5d8）点伤害。伤害性质可以是强酸、寒冷、火焰、电击、音波（由施法者在施法时决定）。通过反射检定者所受伤害减半。

法术刻文：你可以储存你已知的伤害性法术，法术等级不超过三级。所有与施法者等级相关的特性都根据你施法时的等级而定。如果该法术的效果为“目标”，其目标就是入侵者。如果该法术效果为“影响区域”或不定形状（如：云状），则以入侵者为中心。如果该法术会召唤生物，则生物会出现在入侵者周围，并加以攻击。所有豁免检定均正常进行，但DC是依刻文的法术等级决定。

材料成分：刻文用熏香描绘，熏香要先洒有价值200金币的钻石粉。

神莓（Goodberry）

变化系
等级：德鲁伊1
法术成分：言语、姿势、法器
施法时间：单动作
距离：接触
目标：接触到的2d4个莓果
持续时间：1天/每等级
豁免检定：无
法术抗力：可

你可将2d4个新鲜莓果施予魔法，你可以立刻看出哪些具有魔法（其他3级以上德鲁伊也看得出来）。每个神莓可提供一个中型生物足够的营养，服用神莓时可以治疗1点伤害，24小时内最多可用此方式治疗8点。

油腻术（Grease）

咒法系（创造）
等级：吟游诗人1、术士/法师1
法术成份：言语、姿势、材料
施法时间：单动作
距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）
目标或影响区域：单一物体，或10英尺×10英尺的范围
持续时间：1轮/每等级（解消）
豁免检定：见说明
法术抗力：不可

此法术可使平面覆上一层滑溜的油脂。任何进入或陷入此区域的生物，都必须进行反射检定，失败者会打滑、滑行或滑倒。通过检定者可以在此平面上以半速移动，但每一轮都必须再进行反射检定，以决定是否能移动或滑倒。DM应视情况调整豁免检定值。例如，由斜坡上往下冲刺的生物，若骤然变滑，不太可能保持平衡，但几乎可以确定他一定会很快离开受影响区域（不管他愿不愿意）。

此法术也可以在物体表面创造一个滑溜的覆膜，例如针对绳索、阶梯，或武器把手。目标物品只要不是正被人使用，法术便一定成功。但若正被生物装备或持有，则该生物要进行反射检定，检定失败的物品会立刻从该生物身上滑落。如果该生物拿起或使用该物品，则每轮都要进行反射检定。

材料成分：一小块猪皮或牛油。

高等命令术（Greater Command）

附魔系（胁迫）[语言、影响心灵]
等级：牧师5
目标：每等级选定一个生物，生物之间相距不可超过30英尺
持续时间：1轮/每等级

与“命令术”相同，但施法者每等级最多可以影响一个生物。受命令的生物在完成第一次命令的行动后，每次行动前都会进行意志检定，以试图破除此法术影响。

高等解除魔法（Greater Dispelling）

防护系

等级：吟游诗人 5、牧师 6、德鲁伊 6、术士 / 法师 6

与“解除魔法”相同，但“解除”检定加值最大可到+20，而不是+10。此外，只要是“移除诅咒”可以移除的效果，“高等解除魔法”也可解除（但“解除魔法”可能无法解除）。

高等守卫结界（Greater Glyph of Warding）

防护系

等级：牧师 6

与“守卫结界”相同，但爆裂造成的伤害最高可达 10d8 点，最高可储有六级法术。

材料成分：价值至少 400 金币的钻石粉。

高等魔牙（Greater Magic Fang）

变化系

等级：德鲁伊 3、巡林客 3

距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）

目标：一个活物

持续时间：1 小时 / 每等级

与“魔牙”相同，但攻击检定与伤害掷骰的增强加值是 +1/ 每 3 等级（最高 +5）。

高等魔化武器（Greater Magic Weapon）

变化系

等级：吟游诗人 3、牧师 4、圣武士 3、术士 / 法师 3

法术成分：言语、姿势、材料 / 法器

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）

目标：一把武器或五十枚投射物，在施法时必须彼此接触

持续时间：1 小时 / 每等级

豁免检定：意志，通过则无效（无害，物体）

法术抗力：可（无害，物体）

此法术可强化一把武器。施法者每 3 等级，该武器攻击检定与伤害掷骰便有 +1（最高 +5）增强加值。增强加值和精制品武器的 +1 攻击加值不能累加。

你也可以施在五十枝箭、矢或弹丸上，但只能选择其中一种，且必须聚拢在一起（如：在同一箭袋内）。射击类物品（不是投掷类武器）使用一次之后，就失去附魔属性。

如果你是善良阵营牧师、信奉善神的牧师或圣武士，这件武器视同受到祝福，也就是对某些生物可能造成特殊效果。你不能将“高等魔化武器”施用在天然武器上（如：徒手）。

奥术材料成分：石灰粉及碳粉。



高等异界誓盟（Greater Planar Ally）

咒法系（呼唤）（见说明）

等级：牧师 8

效果：召唤总和至多 24HD 的元素生物或异界生物，出现时彼此距离不超过 30 英尺

与“次级异界誓盟”相同，但你可以召唤出一个至多 24HD 的生物，或数个 HD 总和不超过 24 的同类型生物。这些生物视为一个群体，会答应为你做一件事，并要求一项对等报酬。

高等异界誓缚（Greater Planar Binding）

咒法系（呼唤）（见说明）

等级：术士 / 法师 8

法术成分：言语、姿势

效果：总和至多 24HD 的元素生物或异界生物，出现时彼此距离不超过30 英尺

与“次级异界誓缚”相同，但你可以召唤出一个至多 24HD 的生物，或数个 HD 总和不超过 24 的同类型生物。每个生物都个别进行豁免检定以挣脱，而你必须一个个说服他们帮忙。

高等复原术（Greater Restoration）

死灵系

等级：牧师 7

法术成分：言语、姿势、消耗经验值

施法时间：10 分钟

与“次级复原术”相同，但此法术可解除所有作用在受术者身上的负能量，恢复受术者原先的最高等级，将被力场或生物吸取的等级反转。从被吸取等级到施展此法术之间经过的周数，不能超过此法术的施法者等级。

“高等复原术”同时解除所有属性减值，治疗所有属性伤害，恢复所有被永久吸取的属性值。也移除所有形式的摄魂、困惑和类似的精神影响。“高等复原术”不能恢复因死亡所失去的等级或体质。

消耗经验值：500 点。

高等探知（Greater Scrying）

预言系

等级：吟游诗人 6、牧师 7、德鲁伊 7、术士 / 法师 7

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

持续时间：1小时/每等级

与“探知”相同，只有上述部分不同。下列法术可以透过此法术进行探知：“通晓语言”、“黑暗视觉”、“侦测混乱”、“侦测邪恶”、“侦测善良”、“侦测守序”、“侦测魔法”、“传讯术”、“阅读魔法”和“巧言术”。

高等幽影咒法术（Greater Shadow Conjuration）

幻术系（幽影幻觉）

等级：术士/法师5

与“幽影咒法术”相同，可模拟术士或法师的咒法系法术，但法术等级可达四级，而且创造出来的咒法系法术幻象拥有原法术40%（而非20%）的强度。

高等幽影塑能术（Greater Shadow Evocation）

幻术系（幽影幻觉）

等级：术士/法师6

与“幽影塑能术”相同，可模拟术士或法师的塑能系法术，但法术等级可达五级。如被认出是“高等幽影塑能术”，则只能造成40%的伤害（如果可造成伤害的话），每个伤害掷骰最少造成2点伤害。例如，“高等幽影死云术”有40%的机会杀死6HD以下的生物，且4HD至6HD的生物需进行强韧检定。未被杀死的生物每轮遭受1d10x0.4点的毒伤。

若此法术被识破，则非伤害性效果（如“蛛网术”的粘困效果）只有40%的机会成功。识破法术的生物可对每种效应分别掷骰。

铜墙铁壁（Guards and Wards）

防护系

等级：术士/法师6

法术成分：言语、姿势、材料、器材

施法时间：30分钟

距离：受保护区域内任意地点

影响区域：最多200平方英尺/每等级（可变）

持续时间：2小时/每等级（解消）

豁免检定：无

法术抗力：见说明

此法术主要是用来防卫你的要塞，保护区域可达施法者每等级200平方英尺，高度可达20英尺，形状不限，你可以切割保护区域来保护不同楼层。施法时必须位于想要保护的区域内。此法术在保护区域内有以下效果：

浓雾：浓雾充斥所有通道，通道内所有生物都无法看见5英尺外的东西（即使具有黑暗视觉也一样）。5英尺内的的生物具有半隐蔽效果（进行攻击会有20%失手几率），5英尺外的生物则具有完全隐蔽效果（50%失手几率，而且攻击者无法靠视觉确定对方位置）。法术抗力：不可。

秘法锁：所有受保护区域内的门，都被秘法锁锁住。法术抗力：无。

蛛网：蛛网遍布所有楼梯。此蛛网和“蛛网术”所制造出的完全相同，但只要“铜墙铁壁”还在，就算蛛网被焚烧或撕裂，也会在10分钟之内重生。法术抗力：无。

困惑：只要在有叉路的地方（如：通道叉口或边廊），入侵者有50%的机会受到次级困惑型法术影响，使实际前进方向和所选择方向完全相反。这是属于影响心灵、附魔系的效果。法术抗力：可。

门隐：施法者每等级可用魔力隐藏一扇门，使它看起来就像一面普通的墙。法术抗力：无。

除此之外，你还可以在下列五种效果内选择一种：

· 在四个通道内出现“舞光术”。你可以设计一个简单的顺序，只要“铜墙铁壁”还在，就可使光源轮流出现。法术抗力：不可。

· 在两个地点内出现“魔嘴”。法术抗力：不可。

· 在两个地点内出现“臭云术”。在你指定的地点出现臭云，只要“铜墙铁壁”还在，臭云即使被风吹散，也会在10分钟内重生。法术抗力：不可。

· 在一个通道或房间内出现“造风术”。法术抗力：不可。

· 在一个地点出现“暗示”。你选择一个区域，其面积至多5英尺见方，任何生物进入或通过此处即会受“暗示”影响。法术抗力：不可。

整个受保护区域放出强大的防护系魔力。“解除魔法”必须指定要解除的效果，若成功，则只能解除该效果。“魔邓肯裂解术”可以摧毁整个“铜墙铁壁”。

材料成分：燃烧香料、少量硫磺及油、一条打结的绳子和少量土巨怪的血。

器材：小型银权杖

神导术（Guidance）

预言系

等级：牧师0、德鲁伊0

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的生物

持续时间：1分钟，或直到能量散发

豁免检定：无

法术抗力：此法术经由接触，将神导圣能导入受术者。受术者拥有一次+1能力加值，可以用在攻击检定、豁免检定或技能检定。受术者必须在掷骰前表示要使用此加值。

造风术（Gust of Wind）

塑能系

等级：吟游诗人3、术士/法师3

法术成分：言语、姿势、器材

施法时间：单动作

距离：中距（100英尺+10英尺/每等级）

效果：阵风从你的位置弥漫到施法距离的尽头（10英尺宽，10英尺高）

Dungeons & Dragons

持续时间：1 轮

豁免检定：强韧，通过则无效

法术抗力：可

此法术造出一股强风，由你所在位置吹向你面对的方向。风势会吹灭蜡烛、火把和其他没有遮罩的火焰。有遮罩的火焰（如：提灯）会剧烈摇晃，且有 50% 机会熄灭。在此区域内的生物也可能受影响（有关风对生物的影响请见《地下城主指南》）。任何生物想要不受影响，就需进行强韧检定。

"造风术"与突如其来的强风可造成同等效果。它会制造令人刺痛的沙尘、煽起一场大火、吹翻雨蓬或门帘、使小船倾斜，或把气体或蒸气吹到施法距离的尽头。

器材：一个微小的皮制风箱。

圣居（Hallow）

塑能系[善良]

等级：牧师 5、德鲁伊 5

法术成分：言语、姿势、材料、法器

施法时间：一天

距离：接触

影响区域：以接触点为中心，半径 10 英尺 / 每等级的弥漫范围

持续时间：立即

豁免检定：无

法术抗力：见说明

此法术使一个地点、居所或建筑成为神圣之地。它有四种效果：

第一，目标地点受到"反邪恶法阵"保护。

第二，所有驱散不死生物的魅力检定有 +4 圣力加值，命令不死生物的魅力检定有 -4 圣力减值，这不受法术抗力所影响。若是德鲁伊施展此法术，则此功用无效。

第三，埋葬在圣居内的尸体不能转化为不死生物。

最后，你可以选择一种法术使它驻留在圣居内。法术效果的持续时间为一年，影响区域为整个圣居，而完全忽略原有的持续时间和影响区域。你可以指定法术效果是作用在所有生物、和你有相同信仰或阵营的生物，或是拥有另一信仰或阵营的生物。例如，你可以使用"祝福术"效果，帮助区域内与你相同阵营或信仰的生物，也可以使用"绝望术"效果，妨害与你相反阵营或敌对信仰的生物。一年之后，该效果便消失，但你可以重新施展"圣居"，以更新或延续其效果。

可以驻留在圣居的法术效果包括："援助术"、"绝望术"、"祝福术"、"惊恐术"、"黑暗术"、"昼明术"、"深幽黑暗术"、"侦测邪恶"、"侦测魔法"、"次元锚"、"辨知谎言"、"解除魔法"、"忍受元素伤害"、"行动自如"、"消除隐形"、"防护负能量"、"防护元素伤害"、"移除恐惧"、"抵抗元素伤害"、"沉默术"、"巧言术"和"诚实之域"。法术抗力仍适用于这些法术效果（见各法术说明）。

同区域中，同时只能施展一次"圣居"（以及驻留法术效果）。"圣居"可以反制但不能解除"邪居"。

材料成分：价值至少 1000 金币的药草、油和香料，加上驻留法术的每等级 1000 金币。

幻景（Hallucinatory Terrain）

幻术系（五官幻觉）

等级：吟游诗人 4、术士 / 法师 4

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：10 分钟

距离：远距（400 英尺 +40 英尺 / 每等级）

影响区域：各边长 30 英尺的立方区域 / 每等级（可变）

持续时间：2 小时 / 每等级

豁免检定：意志，通过则不相信（若发生互动）

法术抗力：不可

使一片自然地貌看、听、闻起来像是另一种自然地貌，旷野或道路可以变得像沼泽、山丘、冰河裂缝，或其他看起来难以通过的地形。池塘变得像如茵绿草，悬崖像缓坡，大石磷峋的峡谷像宽广道路。区域内的建筑、装备和生物仍会停留原位并保持原样。

材料成分：一颗石头、一根嫩枝和一小片绿色植物。

死灵定身术（Halt Undead）

死灵系

等级：术士 / 法师 3

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）

目标：至多三个不死生物，生物之间相距不可超过 30 英尺

持续时间：1 轮 / 每等级

豁免检定：见说明

法术抗力：可

此法术可使三个不死生物动弹不得。非智能的不死生物（如：骷髅和僵尸）无法进行豁免检定，智能的不死生物要进行豁免检定。如果法术成功，在法术持续时间内，不死生物会动弹不得（效果和作用在活物上的"人类定身术"相似）。被定身的不死生物一旦被攻击或受伤，法术就立即失效。

材料成分：一撮硫磺和大蒜粉。

重伤术（Harm）

死灵系

等级：牧师 6、破坏 6、德鲁伊 7

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的生物

持续时间：立即

豁免检定：无

Dungeons & Dragons

法术抗力：可

"重伤术"会将负能量注入受术者，使其只剩1d4点生命值。

如果施展在不死生物上，其作用如同"医疗术"。

加速术（Haste）

变化系

等级：吟游诗人3、术士/法师3

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

目标：一个生物

持续时间：1轮/每等级

豁免检定：强韧，通过则无效（无害）

法术抗力：可（无害）

受术者可用比平常快的速度移动和动作。速度加快有以下几种效果：

在受术者回合的正常动作之前或之后，可以完成一个额外的部分动作。受术者的AC有+4速度加值。若失去闪避加值，也会同时失去此速度加值。

受术者的跳跃距离是平常的一倍半，跳跃距离增加属于增强加值。

材料成分：一片甘草根切片。

医疗术（Heal）

咒法系（医疗）

等级：牧师6、德鲁伊7、医疗6

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的一个生物

持续时间：立即

豁免检定：无

法术抗力：可（无害）

你可将正能量注入受术者来医治疾病和损伤。此法术可以完全治愈所有疾病、目盲、耳聋、生命值伤害和暂时属性伤害，并能中和毒素。它能抵消"弱智术"，治愈因法术或大脑受损所造成的精神错乱。只需施展一次，就可以同时达到上述所有效果。

"医疗术"不能移除负向等级、回复被永久吸取的等级，或被永久吸取的属性值。

如果施展在不死生物上，其作用如同"重伤术"。

医疗法阵（Heal Circle）

咒法系（医疗）

等级：吟游诗人5、牧师5、德鲁伊6、医疗6

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：20英尺

影响区域：以你为中心，半径20英尺爆发范围内所有活着的盟友与不死生物

持续时间：立即

豁免检定：强韧，通过则减半（无害）

法术抗力：可（无害）

正能量散布在此一影响区域内，范围内的活物盟友可治疗1d8点伤害，施术者每等级再多治疗+1点，最高+20点。

如同治疗类法术，"医疗法阵"对范围内的不死生物会造成伤害，而非治疗。

医疗坐骑（Healing Mount）

咒法系（医疗）

等级：圣武士3

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的坐骑

持续时间：立即

豁免检定：无

法术抗力：可（无害）

你可医治特殊坐骑（通常是战马）身上的疾病和损伤，完全治愈所有疾病、目盲、耳聋、生命值伤害和暂时属性伤害，并治愈因法术或大脑受损所造成的精神错乱。

"医疗坐骑"不能移除负向等级、回复被永久吸取的等级，或被永久吸取的属性值。

灼热金属（Heat Metal）

变化系[火焰]

等级：德鲁伊2、太阳2

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

目标：25磅金属/每等级，或每2等级选定一个生物身上所有金属装备。物品之间相距不可超过30英尺

持续时间：7轮

豁免检定：意志，通过则无效（物体）

法术抗力：可（物体）

与"冻寒金属"同，但此法术使金属由温暖变成微热（1d4点火焰伤害），再变成灼热（2d4点火焰伤害），而非由寒冷变冰冷，再变成冰冻。当作目标的金属可以进行豁免检定以对抗此法术。如同"冻寒金属"会抵消火焰伤害，"灼热金属"也会抵消寒冷伤害。如果在水下施展，"灼热金属"的伤害变为一半，且周围的水会沸腾。

"灼热金属"可以反制或解除"冻寒金属"。

幻影手（Helping Hand）

塑能系
等级：牧师 3
法术成分：言语、姿势、法器
施法时间：单动作
距离：5 英里
效果：鬼手
持续时间：1 小时 / 每等级
豁免检定：无
法术抗力：不可

你创造一只鬼手，用以搜寻五英里以内的特定人物。鬼手会向目标招手示意，如果目标愿意跟随，它会引导目标到你面前来。

施展法术时，鬼手会出现在你面前，你要对其详述一个人或生物的外在特征：包括种族、性别、外貌等，但不能是模糊不清的特质（如：等级、阵营或职业）。描述完成后，鬼手会飞驰去搜寻符合条件的目标。所需时间视目标距离而定：

距离	搜寻所需时间
100 英尺以内	1 轮
1000 英尺	1 分钟
1 英里	10 分钟
2 英里	1 小时
3 英里	2 小时
4 英里	3 小时
5 英里	4 小时

一旦鬼手找到目标，它会示意请目标跟随它。如果目标愿意跟随，鬼手会指向你所在的方向，带领目标走最短且可行的路径。鬼手会在目标前方 10 英尺盘旋，最快可以每轮 240 英尺的速度前进。当鬼手带领目标到达你面前之后就立刻消失。

鬼手不会强迫目标人物朝你前进，如果目标选择不跟随，鬼手会在法术持续时间内继续招手示意，直到消失为止。如果在目标前来的路程中，超过了法术持续时间，鬼手便会消失，目标必须自行前来。

如果在半径5英里内，有多个符合叙述的目标，鬼手会找出最近的一个。如果该目标拒绝跟随鬼手，鬼手不会去搜寻第二个。

如果经过4小时搜寻仍没有发现符合叙述的目标，鬼手会回到你面前，摊开手掌（表示毫无所获），然后消失。

鬼手没有实际肉体，除了你和目标外，对其他人而言它是隐形的。它不能参加战斗，也不能执行搜寻及领路以外的任务。它不能穿过实体，但是能渗过小裂口或缝隙。它不能移动到超过施法位置 5 英里以外的地方。

英雄宴（Heroes' Feast）

塑能系
等级：牧师 6
法术成分：言语、姿势、法器
施法时间：10 分钟
距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）
效果：每等级可提供一个生物享用
持续时间：1 小时 +12 小时（见说明）
豁免检定：无
法术抗力：可（无害）

你做出一份丰盛的飨宴，包括：豪华桌椅、完善服务、食物和饮料。享用飨宴需耗费一小时，所有效果在享用完毕后才起作用。所有参加者的疾病都会痊愈，饮下琼浆玉液，可治疗 1d4+4 点伤害。并在接下来 12 小时内，受到"祝福术"效果影响，而且对毒、"恐惧术"和无助都免疫。

如果飨宴被打断、法术就被破坏，所有效果都会取消。

动物定身术（Hold Animal）

附魔系（胁迫）[影响心灵]
等级：动物 2、德鲁伊 2、巡林客 2
法术成分：言语、姿势
目标：一只动物

与"人类定身术"相同，但受术者为单一动物。"动物定身术"对兽类、魔法兽或虫类没有作用。请见《怪物图鉴》有关动物的说明。

怪物定身术（Hold Monster）

附魔系（胁迫）[影响心灵]
等级：吟游诗人 4、秩序 6、术士 / 法师 5
法术成分：言语、姿势、材料 / 法器
目标：一个活物

与"人类定身术"相同，但受术者是意志检定失败的一个活物。

奥术材料成分：一枝坚硬金属棒或杆，小如三分钱的钉子也算。

人类定身术（Hold Person）

附魔系（胁迫）[影响心灵]
等级：吟游诗人 2、牧师 2、术士 / 法师 3
法术成分：言语、姿势、器材 / 法器
施法时间：单动作
距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）
目标：体型未超过中型的人型生物
持续时间：1 轮 / 每等级（解消）
豁免检定：意志，通过则无效
法术抗力：可

受术者在原地无助地呆立。他的意识和呼吸如常，但是不能进行其他身体动作（包括说话），然而他可以进行纯思维动作（如：施展不需要法术成分的法术）。

有翼生物被定身就不能挥动翅膀，因此可能会坠落。正在游泳的生物被定身就无法游泳，因此可能会溺水。

奥术器材：一块小而直的铁块。

Dungeons & Dragons

封门术（Hold Portal）

防护系

等级：术士/法师 1

法术成分：言语

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）

目标：一个开口，面积至多 20 平方英尺 / 每等级

持续时间：1 分钟 / 每等级

豁免检定：无

法术抗力：不可

此法术堵住任一木门、铁门、石门、城门、窗户或百叶窗。魔法将其牢牢封住，如同紧闭且上锁。“敲击术”或“解除魔法”成功可以抵消其效果。若要进行破门，DC+5。

圣洁灵光（Holy Aura）

防护系[善良]

等级：牧师 8、善良 8、机运 8

法术成分：言语、姿势、器材

施法时间：单动作

距离：20 英尺

目标：以你为中心，半径 20 英尺爆发范围内的一个生物 / 每等级

持续时间：1 轮 / 每等级（解消）

豁免检定：见说明

法术抗力：可（无害）

一股灿烂的圣光围绕受术者，可防护邪恶阵营生物的施法与攻击，邪恶阵营生物在击中被保护生物时会目盲。此防护系法术有四种效果：

首先，被保护生物的 AC 有 +4 偏斜加值，豁免检定有 +4 抗力加值。与“防护邪恶”不同，这些加值可适用所有攻击，而非只针对邪恶阵营生物。

其次，被保护生物对抗邪恶法术或邪恶阵营生物所施的法术时，法术抗力 25。

第三，此法术可阻挡心灵影响或附身（如“魔魂壶”）的法术，效果如同“防护邪恶”。

最后，如果邪恶阵营生物以近战攻击击中被保护生物，该邪恶阵营生物会目盲（与“目盲术/耳聋术”同，强韧检定可以抵消此效果，不过必须使用“圣洁灵光”的豁免检定DC）。

器材：装着古代圣物（如：圣者法袍碎片，或神圣文字的断简残篇）的超小型古物盒。此古物盒至少价值 500 金币。

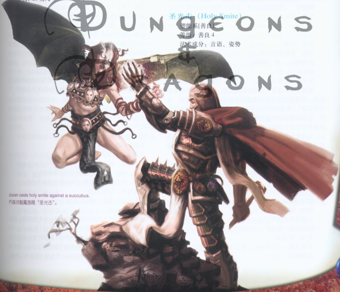
圣光击（Holy Smite）

塑能系[善良]

等级：善良 4

法术成分：言语、姿势

DUNGEONS & DRAGONS



Jozan casts holy smite against a succubus.
乔森对魅魔施展“圣光击”。

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）

影响区域：半径 20 英尺的爆发范围

持续时间：立即

豁免检定：反射，通过则效果减半

法术抗力：可

你吸取圣力以重创敌人，只有邪恶阵营与中立阵营生物会受伤。

此法术对邪恶阵营生物造成施法者每2等级1d8点（最高5d8）伤害，并使其目盲一轮。若通过反射检定，则伤害减半，且不会目盲。

中立生物只会受到一半伤害，且不会目盲。若通过反射检定，能使伤害再减少一半（只有原伤害的四分之一）。

除了这些效果，目盲生物战斗时会有50%的失手几率（对他而言，所有对手都是完全隐蔽状态），并失去AC的敏捷加值，速度降为一半，"搜索"技能检定和多数与敏捷或力量相关的技能检定都受-4减值。同时，对手的攻击检定有+2加值（视为暂时隐形）。

圣剑术（Holy Sword）

塑能系

等级：圣武士4

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的武器

持续时间：1轮 / 每等级

豁免检定：无

法术抗力：不可

此法术将圣力导入你所选择的武器，该武器有如+5魔法武器，且对邪恶阵营生物造成加倍伤害。此武器散发出"反邪恶法阵"（效果如同该法术）。如果法阵消失，武器会在你下一回合以即时动作再创造一个法阵。如果武器脱手，此法术效果会在下一轮自动消失。你一次只能持有一把圣剑。

如果此法术施展在魔法武器上，在法术持续时间内，法术效果会取代武器原有效果和附魔加值。此法术效果和"祝福武器"或其他任何调整武器的法术效果都不会累加。

此法术不能作用在神器上。

注意：精制品武器的攻击加值与此法术的攻击加值不能累加。

圣言（Holy Word）

塑能系[善良、音波]

等级：牧师7、善良7

法术成分：言语

施法时间：单动作

距离：30 英尺

影响区域：以你为中心、半径30英尺扩散范围内的生物

持续时间：立即

豁免检定：无

法术抗力：可

吟唱"圣言"会造成两种效果。

如果你处于原属界域，则非善良阵营的外界生物会立即被驱逐至他们的原属异界，无论该生物是否听到"圣言"都有效。被驱逐的生物在一天内无法回来。

属于你原属界域的非善良阵营生物受到的影响如下表：

生命骰数	效果
12 或以上	耳聋
小于 12	目盲、耳聋
小于 8	麻痹、目盲、耳聋
小于 4	死亡

效果具有累加性。

耳聋：该生物耳聋 1d4 轮（见"目盲术 / 耳聋术"）。

目盲：干生物目盲 2d4 轮（见"目盲术 / 耳聋术"）。

麻痹：该生物被麻痹且无助 1d10 分钟，完全无法移动或行动。

死亡：活物死亡，不死生物被摧毁。

凋死术（Horrid Wilting）

死灵系

等级：术士 / 法师 8、水 8

法术成分：言语、姿势、材料 / 法器

施法时间：单动作

距离：远距（400 英尺 +40 英尺 / 每等级）

目标：多个活物，彼此相距不可超过 60 英尺

持续时间：立即

豁免检定：强韧，通过则效果减半

法术抗力：可

此法术会蒸发受术者体内的水分，造成施法者每等级1d8（最高25d8）点伤害。对水元素及植物生物特别具杀伤力，它们的豁免检定受到 -2 减值。

奥术材料成分：一小块海绵。

催眠图纹（Hypnotic Pattern）

幻术系（心灵幻觉）[影响心灵]

等级：吟游诗人 2、术士 / 法师 2

法术成分：（言语）、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）

效果：半径 15 英尺扩散范围内散发着彩色光芒

持续时间：专注 +2 轮

豁免检定：意志，通过则无效

法术抗力：可

空中出现五光十色眼花撩乱的色彩，令生物着迷。被影响生物的HD总数为2d4，施法者每等级再+1（最高+10）。HD最少的生物最先被影响，HD相同的话，较靠近施法者的先被影响。若剩下的HD不足以影响其他生物则舍去不计。被影响的生物会凝视光芒，忽视其他事物，有如被"催眠术"影响。

Dungeons & Dragons

目盲的生物不受影响。

术士和法师施法时不需言语，但是吟游诗人必须唱歌、奏乐，或吟诵前诗以作为言语法术成分。

材料成分：一根点燃的熏香，或是充填磷光物质的水晶权杖。

催眠术（Hypnotism）

附魔系（胁迫）

等级：吟游诗人1、术士/法师1

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

影响区域：数只活物，相距不可超过30英尺

持续时间：2d4轮（解消）

豁免检定：意志，通过则无效

法术抗力：可

你的手势和咒语可使身旁的生物停下来，茫然望着你，然后被催眠。你可以趁他精神恍惚时给予建议，此时他会觉得你的要求听起来更有道理。掷2d4以决定被影响生物的HD总数，HD最少的生物最先被影响。只有看得到或听得到你的生物才会被影响，但不需要听懂你的话。

如果在战斗中使用此法术，目标生物的豁免检定有+2加值。如果法术只影响一个不在战斗中的生物，他的豁免检定有-2减值。被催眠生物的“侦察”与“聆听”技能检定有-4减值。任何潜在威胁（如：有武装敌人移动到身后），会使该生物进行第二次豁免检定。任何明显的威胁，如：施展法术、拔剑、用弓箭瞄准等，会自动解除催眠状态，如同摇动或拍打一样。受催眠生物的盟友也可以摇晃他，以打破催眠状态，这属于标准动作。

当目标生物被催眠时，你可以给予建议或提出要求（如果你能和他沟通的话）。建议必须简短合理。受影响生物的态度会比其原有态度更友好两级（见《地下城主指南》有关于态度的说明）。即使法术持续时间结束，他仍然会以新的态度面对你。

未通过豁免检定的生物不会记得你曾经对他施展此法术。

冰风暴（Ice Storm）

塑能系[寒冷]

等级：德鲁伊5、术士/法师4、水5

法术成分：言语、姿势、材料/法器

施法时间：单动作

距离：远距（400英尺+40英尺/每等级）

影响区域：半径20英尺、高40英尺的柱状范围

持续时间：立即

豁免检定：无

法术抗力：可

巨大冰雹从天而降，所经之处造成5d6点伤害，其中3d6点是冲击造成的伤害，2d6点是寒冷伤害。

奥术材料成分：一撮灰尘及几滴水。

鉴定术（Identify）

预言系

等级：吟游诗人1、魔法2、术士/法师1

法术成分：言语、姿势、材料/法器

施法时间：8小时

距离：接触

目标：接触到的一个物体/每等级

持续时间：立即

豁免检定：无

法术抗力：不可

此法术使你得知魔法物品的某一基本功能，包括：如何启动其功能，或还可散发几次能量等。例如，一把+2斩首剑、一把+2瞬空剑，或是一把+2长剑的鉴定结果都会是“此武器的攻击检定与伤害掷骰有+2加值”。

如果魔法物品具有多个基本功能，“鉴定术”会告诉你其中等级最低的功能。如果有多个功能等级相同，由DM随机决定。

奥术材料成分：辗碎一颗价值至少100金币的珍珠，与一根猫头鹰羽毛一起拌入酒中，在施法前饮用。

迷幻手稿（Illusory Script）

幻术系（魅影幻觉）[影响心灵]

等级：吟游诗人3、术士/法师3

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：1分钟以上（见说明）

距离：接触

目标：接触到的一个物体，重量至多10磅

持续时间：1天/每等级

豁免检定：意志，通过则无效（见说明）

法术抗力：可

你可在羊皮纸、纸张或其他任何适合书写的物体上，写下指示或信息，看起来像是某种异国或魔法文字。只有施法时指定的对象可以阅读此字体，其他人完全无法理解。幻术师可以认出这是“迷幻手稿”。

任何未授权的生物若试图阅读此手稿，都会触动幻术效果，必须进行豁免检定。失败的话，就会陷于你施法时植入的“暗示”效果。“暗示”只能维持30分钟。典型暗示像是“阖上书离开”、“忘了这本书的存在”等。如果被“解除魔法”解除，“迷幻手稿”和其隐藏的讯息会一起消失。要以法术读取隐藏讯息，唯有施展“真知术”，再配合“阅读魔法”或“通晓语言”才行。

施法时间视所写入的讯息长短而定，最少1分钟。

材料成分：以铅为原材料的墨水（价值至少50金币）。

DUNGEONS & DRAGONS

幻墙术（Illusory Wall）

幻术系（虚假幻觉）
等级：术士 / 法师 4
法术成分：言语、姿势
施法时间：单动作
距离：近距（25 英尺+5 英尺 / 每 2 等级）
效果：幻象，大小为 1 英尺× 10 英尺× 10 英尺
持续时间：永久
豁免检定：意志，通过则不相信（若发生互动）
法术抗力：不可

此法术创造出类似墙、地板、天花板或同类型平面的幻象，看起来完全像真的一样，但任何物体都可以轻易穿越它。当此法术用来隐藏坑洞、陷阱或一般门时，任何不需要视觉的侦测能力都可以正常运作。触摸或试探可以发觉幻象，但是不会使此幻象消失。

法术灌输（Imbue with Spell Ability）

塑能系
等级：牧师 4、魔法 4
法术成分：言语、姿势、法器
施法时间：10 分钟
距离：接触
目标：接触到的生物
持续时间：永久，直到能量散发
豁免检定：意志，通过则无效（无害）
法术抗力：可（无害）

将你已准备好的法术及施法能力转移给另一生物。目标生物的智力值不得小于 5，感知值不得小于 9。只有牧师的防护系、预言系和咒法系（医疗学派）魔法可以转移。可转移的法术等级和数目，视目标生物HD而定，即使施展多次“法术灌输”也不能超过此数目限制。如果你的四级法术数量上限，因故降低到少于作用中的“法术灌输”数量，则最近一次施展的“法术灌输”会自动解除。

受术者生命骰数	可灌输法术数量
1-2	一个一级法术
3-4	最多两个一级法术
5+	最多两个一级和一个二级法术

被转移的法术的效果若与施法者等级有关（包括距离、持续时间、影响区域等），则以你的施法者等级计算，而非受术者的等级。

一旦你施展“法术灌输”在另一人物身上，在受术者施展该转移法术或死亡之前，你都不能再准备新的四级法术来取代该“法术灌输”，同时你也仍需保持你的神祇和信仰，被转移法术才能施展。

要施展具有言语成分的魔法，受术者必须能说话。要施展具有姿势成分的魔法，受术者必须有像人类的手。要施展具有材料或器材成分的魔法，受术者必须拥有必要的材料或器材。

内爆术（Implosion）

塑能系
等级：牧师 9、破坏 9
法术成分：言语、姿势
施法时间：单动作
距离：近距（25 英尺+5 英尺 / 每 2 等级）
目标：每轮可选定一个实体生物
持续时间：专注（最多四轮）
豁免检定：强韧，通过则无效
法术抗力：可

在实体生物体内制造破坏性共振。你每保持专注一轮，便能使一个生物从体内瓦解而死亡（效果为立即，无法解除）。

每施展一次“内爆术”，对同一生物只能瞄准一次。

“内爆术”对气化生物或虚体生物无效。

禁锢术（Imprisonment）

防护系
等级：术士 / 法师 9
法术成分：言语、姿势
施法时间：单动作
距离：接触
目标：接触到的生物
持续时间：立即
豁免检定：无
法术抗力：可

当你接触敌人并施展“禁锢术”时，他会进入假死状态（见“永恒静滞”），并被埋入远离地表的小球体内。只有在“禁锢术”生效的地方施展“解锢术”才能解除此效果。使用魔法搜寻（如：水晶球、“物品定位术”或其他类似预言类法术）都不能发现被禁锢者，只有“感知位置”才可以。“奇迹术”或“祈愿术”不能解放被禁锢者，但能得知被埋葬地点。“禁锢术”只有在知道受术者的名字及部分背景时才能发生作用。

高等隐形（Improved Invisibility）

幻术系（五官幻觉）
等级：吟游诗人 4、术士 / 法师 4
法术成分：言语、姿势
目标：自己或接触到的生物
持续时间：1 分钟 / 每等级（解消）
豁免检定：意志，通过则无效（无害）

与“隐形”相同，但受术者进行攻击后，法术效果不会消失。

焚云术（Incendiary Cloud）

咒法系（创造）[火焰]
等级：火 8、术士 / 法师 8
法术成分：言语、姿势
施法时间：单动作
距离：中距（100 英尺+10 英尺 / 每等级）

效果：扩散出宽 30 英尺、高 20 英尺的云
持续时间：1轮 / 每等级
豁免检定：反射，通过则效果减半（见说明）
法术抗力：可（见说明）

"焚云术"会造出翻腾的云雾，伴随白热的余烬。云雾阻挡所有视线，效果如同"云雾术"。此外，余烬对身处云雾中的生物造成每轮 4d6 点火焰伤害（通过反射检定，则效果减半）。

施法时云雾出现在你面前10英尺，与"死云术"相同。"焚云术"的云雾以每轮 10 英尺的速度远离你，每轮都要以新的源起点位置计算扩散范围。你可以专注使云雾（源起点）每轮移动60英尺。云雾的任何一部份如果超过法术距离就会自行消散，而扩散范围也因此减少。

风可以吹散焚云。此法术不能在水下施展。

造成致命伤（Inflict Critical Wounds）

死灵系
等级：牧师 4、破坏 4

与"造成轻伤"相同，但"造成致命伤"会造成 4d8 点伤害，施法者每等级再 +1 点伤害，最高 +20。

造成轻伤（Inflict Light Wounds）

死灵系
等级：牧师 1、破坏 1
法术成分：言语、姿势
施法时间：单动作
距离：接触
目标：接触到的生物
持续时间：立即
豁免检定：意志，通过则效果减半（见说明）
法术抗力：可

通过手掌接触受术者将负能量导入，造成 1d8 点伤害，施法者每等级再 +1 点伤害，最高 +5。

因为不死生物是以负能量为能源，这个法术不但不能伤害它们，反而会帮它们治疗等量伤害。

造成微伤（Inflict Minor Wounds）

死灵系
等级：牧师 0

与"造成轻伤"相同，但所造成的伤害值为 1 点。

造成中度伤（Inflict Moderate Wounds）

死灵系
等级：牧师 2

与"造成轻伤"相同，但"造成中度伤"会造成 2d8 点伤害，施法者每等级再 +1 点伤害，，最高 +10。

造成重伤（Inflict Serious Wounds）

死灵系
等级：牧师 3

与"造成轻伤"相同，但"造成重伤"会造成 3d8 点伤害，施法者每等级再 +1 点伤害，最高 +15。

摄魂术（Insanity）

附魔系（胁迫）[影响心灵]
等级：术士 / 法师 7
法术成分：言语、姿势
施法时间：单动作
距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）
目标：一个活物
持续时间：立即
豁免检定：意志，通过则无效
法术抗力：可

目标生物会持续受到"困惑术"攻击。

"移除诅咒"不能移除"摄魂术"，而"高等复原术"、"有限祈愿术"、"奇迹术"和"祈愿术"可以。

疫病虫群（Insect Plague）

咒法系（召唤）（见说明）
等级：牧师 5、德鲁伊 5
法术成分：言语、姿势、法器
施法时间：一整轮
距离：远距（400 英尺 +40 英尺 / 每等级）
效果：直径 180 英尺的虫群
持续时间：1 分钟 / 每等级
豁免检定：见说明
法术抗力：不可

满山遍野的虫群铺天盖地而来，虫群内的视线只有 10 英尺，在其中也无法施法。每轮结束时，如果仍在虫群内，无论防御等级为何都会因虫咬遭受 1 点伤害。隐形也无法保护你。HD 未超过2的生物，会往任意方向以最快速度逃出虫群，直到离虫群 100 英尺为止。3HD 或更高的生物若未通过意志检定，也会逃窜（逃窜的冲动属于恐惧效果）。

浓烟可驱离范围内的虫群，火焰效果亦同。例如，施展环壁型"火墙术"可以使后来出现的虫群无法靠近，不过"火球术"只能使爆炸范围内的虫群消失一轮。火把对虫群没有影响。闪电、寒冷和冰也没有影响，但是覆盖整个影响范围的强风（时速 21 英里以上），可以使虫群消散并结束此法术效果。

隐形（Invisibility）

幻术系（五官幻觉）
等级：吟游诗人 2、术士 / 法师 2、诡术 2
法术成分：言语、姿势、材料 / 法器
施法时间：单动作

距离：个人或接触

目标：自己，或一个生物，或重量至多100磅/每等级的一个物品

持续时间：10分钟/每等级（解消）

豁免检定：意志，通过则无效（无害，物体）或无

法术抗力：可（无害，物体）或不可

受术者或物品从视线里消失，即使有黑暗视觉也无法看见。受术者若有穿戴装备，装备也一同消失。如果你将此法术施展在别人身上，则你和盟友也同样看不到受术者，除非你原本就能看到隐形事物，或有施展具有此功效的魔法。

从受术者身上掉落或放下的物品会现形，拿起塞进衣物或背包的物品变为隐形。虽然光源可以变成隐形，但是照明效果却不会消失（变成看不见的光源，却具有照明效果）。受术者携带物品超过10英尺的部分也会现形，如：拖曳的绳索。

当然，受术者不是变得"沉默"，所以在某些情况下，仍会被发觉（如：踩到水坑）。如果受术者攻击了任何生物，法术效果就会结束。攻击包括：向敌人施法，或向有敌人的区域施法（谁是敌人依受术者认知而定）。对无人持有的物品采取行动，不会结束此法术效果，间接造成伤害也不算攻击。所以隐形者可以打开门、说话、饮食、爬楼梯、召唤怪物并要求他攻击、当敌人在吊桥上时切断吊索、在远处触动陷阱、打开闸门放出守卫犬等。如果他采取直接攻击，他和装备会立刻现形。

注意：只影响盟友而不影响敌人的法术不算攻击（如"祝福术"），即使其影响范围内有敌人存在。

有关隐形在战斗中的效果，见表8-2。

奥术材料成分：一小根包在透明胶内的睫毛。

消除隐形（Invisibility Purge）

塑能系

等级：牧师3

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：个人

目标：自己

持续时间：1分钟/每等级（解消）

一道力场环绕在你身边使隐形物现形，法术范围为半径5英尺/每等级。

隐形法球（Invisibility Sphere）

幻术系（五官幻觉）

等级：吟游诗人3、术士/法师3

法术成分：言语、姿势、材料

影响区域：围绕在接触到的生物或物体边，半径10英尺的球形范围

与"隐形"相同，但影响区域是受术者半径10英尺内的所有生物。影响区域的源起点会跟着受术者移动。

受影响的生物不能看到彼此，但能看到自己。受影响生物走出影响区域外就会现形，但在施法之后才走进影响区域内的生物不会变成隐形。除了受术者之外的受影响生物进行攻击时，会使自己现形。受术者本身进行攻击时，会使此法术效果终止。

对动物隐形（Invisibility to Animals）

防护系

等级：德鲁伊1

法术成分：姿势、法器

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的一个生物/每等级

持续时间：10分钟/每等级（解消）

豁免检定：无

法术抗力：可

被此法术保护的生物不会被动物察觉，动物会无视受术者的存在。受术者可以站在饥饿的狮子面前安然无恙，甚至完全不被注意。如果任一受术者接触或攻击任何动物或生物，所有受术者身上的此法术效果都会消失。

注意：对此法术而言，兽类、魔法兽类和虫类生物不算动物，见《怪物图鉴》说明。

对死灵隐形（Invisibility to Undead）

防护系

等级：牧师1

法术成分：姿势、法器

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的一个生物/每等级

持续时间：10分钟/每等级（解消）

豁免检定：意志，通过则无效

法术抗力：可

不死生物不会察觉受术者。无智能的不死生物无视受术者的存在，智能的死灵可以进行豁免检定。若检定失败，也无法看到受术者。然而，如果它们有理由相信有看不见的敌人存在，它们可以试图寻找或攻击看不见的敌人。如果任何一个受术者试图驱散、命令、接触不死生物，或攻击其他生物（包括使用法术），所有受术者身上的此法术效果都会消失。

注意：智能的不死生物只能对此法术进行一次豁免检定，要不就是能看到所有受术者，要不就是完全看不到。

钢筋铁骨（Iron Body）

变化系

等级：土8、术士/法师8

法术成分：姿势、材料/法器

施法时间：单动作

距离：个人

Dungeons & Dragons

目标：自己

持续时间：1 分钟 / 每等级（解消）

此法术将你变成钢筋铁骨，具有数种强力的抗力和属性。

你获得50/+3的伤害减免。你对盲目、致命一击、属性值伤害、耳聋、疾病、溺水、电击、毒药、震慑和所有会影响你生理或呼吸的法术免疫，因为你已经没有生理反应或呼吸。强酸和火焰伤害只能对你造成一半伤害。但是你也容易被任何可以影响铁魔像的特殊攻击所影响。

你的力量值有+6附魔加值，但敏捷值有-6减值（敏捷值最少也有1点），速度减为一半。你如同穿戴全身铠甲，有50%的奥术失效几率和-8防具检定减值。你不能饮水（因此不能饮用药水）或弹奏管乐器。

你的徒手攻击视为持武器攻击，可以造成1d6点致死伤害（体型为小型的施法者只能造成1d4点伤害）。

你的体重增加十倍，因此在水里会像石头一样下沉。不过在法术持续时间内，你可以承受海底的水压及无空气状态。

奥术材料成分：一小块曾是铁魔像、英雄盔甲或战争机器一部份的铁块。

金刚木（Ironwood）

变化系

等级：德鲁伊 6

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：1 分钟 / 每变化 1 磅

距离：0 英尺

目标：一件"金钢木"材质物品，重量至多 5 磅 / 每等级

持续时间：1 天 / 每等级（解消）

豁免检定：无

法术抗力：不可

"金刚木"是德鲁伊由普通木材变出的魔法材质。"金刚木"基本上保留了天然木头的特性，但像钢一样坚固、沉重且抗火。会影响金属或铁的法术（如"灼热金属"）对"金刚木"没有作用。但会影响木头的法术（如"塑木术"），则可以作用，不过"金刚木"不可燃。将此法术与"塑木术"，或木工相关的"手艺"技能检定同时使用，可以制作出功能有如铁制品的木制品。因此，木制铠甲和木剑可以和钢铁材质一样耐用。德鲁伊可以自由使用这些制品。

更有甚者，如果你制造出的"金刚木"物品，总重量只有法术限制的一半，则由这些"金刚木"造出的任何武器、盾牌或盔甲都是+1魔法物品。

材料成分：削成成品形状的木头。

跳跃术（Jump）

变化系

等级：术士 / 法师 1

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的生物

持续时间：1 分钟 / 每等级（解消）

豁免检定：无

法术抗力：可

受术者在"跳跃"技能检定上获得+30加值，而且不受最大跳跃距离限制。如果做最大距离水平跳跃，在跳跃距离一半的地方会达到最高点（高度为跳跃距离的四分之一）。

材料成分：一只蚱蜢后腿，在施法时折断。

锐锋术（Keen Edge）

变化系

等级：吟游诗人 3、术士 / 法师 3

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺+5 英尺 / 每 2 等级）

目标：一把武器或五十枝箭矢或弹丸，在施法时必须彼此接触

持续时间：10 分钟 / 每等级

豁免检定：意志，通过则无效（无害，物体）

法术抗力：可（无害，物体）

你可使武器更加锋利，提升其重击能力。此法术使武器重击威胁范围加倍，一般重击威胁范围变为 19-20，原为 19-20 的武器变为 17-20，原为 18-20 者变为 15-20。此法术只能施展在穿刺或挥砍类武器上（且法术效果不能累加）。如果施展在箭矢上，无论是否击中目标，发射后法术效果就消失。

敲击术（Knock）

变化系

等级：术士 / 法师 2

法术成分：言语

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺+10 英尺 / 每等级）

目标：一扇门、一个箱子或盒子，面积不超过 10 平方英尺 / 每等级

持续时间：立即（见说明）

豁免检定：无

法术抗力：不可

"敲击术"可以打开卡住、闩住、锁住、封住和被"秘法锁"锁住的门。也可以打开秘门、锁住的箱子或盒子。同时也可以把熔接、铸住或栓住的部分松开。如果用来打开"秘法锁"锁住的门，它不会移除"秘法锁"，只是使其停止作用10分钟。除此之外，其他打开的门都不会自行再锁上或卡住。"敲击术"不能抬起被闩住的城门或类似障碍（如：铁闸门），也不会影响绳索、藤蔓等事物。3级施法者可以对面积不超过30平方英尺的门施展"敲击术"（如：7英尺×4英尺的门）。每施展一次可以去除两种闭门法。例如，同时被锁住、闩住、封住的门，需要施展两次"敲击术"才能打开。

指北术（Know Direction）

预言系

等级：德鲁伊 0

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：个人

目标：自己

持续时间：立即

你可得知哪一个方向为北方。只要在具有方向性的环境里，此法术都有效，在异界就可能无效。此法术只有在你施展时，才使你知道北方位置，如果你没有借助某些参考点来定出方向，仍可能再度迷失方向。

通晓传奇（Legend Lore）

预言系

等级：吟游诗人 4、知识 7、术士 / 法师 6

法术成分：言语、姿势、材料、器材

施法时间：见说明

距离：个人

目标：自己

持续时间：见说明

你可知道关于某个重要人物、地点或事物的传奇历史。如果人物或事物就在你眼前，或你正在该地点，则施法只需要 1d4 × 10 分钟。如果你只有关于此人物、地点或事物的简单信息，则施法需要 1d10 天，且得知的传奇较不完整明确（不过通常足以使你找到此人物、地点或事物，如此你可以再用“通晓传奇”得到更好结果）。如果你只知道些许传闻，则施法需要 2d6 星期，且只能得知模糊的片断信息（你可以籍此用“通晓传奇”得到更好结果）。

在施法时你只能进行普通日常活动，如：进食、睡眠等。当施法完成时，有关此人物、地点或事物的传奇会映入你脑海。这些传奇可能是人们还流传着或被遗忘而不为人知的事。如果该人物、事物或地点没有传奇般的事迹，则你一无所获。一般 11 级以上的人物、与其争斗的对手、他们持有的重要魔法物品和他们重要事迹的发生地，都可算是传奇般的历史。

施展“通晓传奇”所得到的结果范例如下：

你拿到一把神秘斧头，此法术显示：这斧头对作恶之人是烫手山芋，即使是手把也会咬他一口。只有石之子女，爱上摩拉丁或被摩拉丁所爱之人，双唇咏出圣言“鲁那格”，才能唤醒斧中沉睡的力量。

关于某位传奇圣武士：凡纳雄被死之荣耀与生之本分所拒，静待于禁忌山脉之下（此圣武士在山脉里的洞穴内被石化）。

关于某个上古遗迹，你只从半毁的墓穴里略知一二：自称雷禅的幻术师建立了无字图书馆和无神神殿。阅读及拜神之人在一日之内拆毁了它们（这些提示或许足以使你挖掘更多线索及细节，你可以再用“通晓传奇”得到更好结果）。

材料成分：价值至少 250 金币的香料。

器材：四支象牙围成方形（每支价值至少 50 金币）。

李欧蒙秘藏箱（Leomund's Secret Chest）

咒法系（召唤）

等级：术士 / 法师 5

法术成分：言语、姿势、器材

施法时间：10 分钟

距离：见说明

目标：一个盒子，及 1 立方英尺 / 每级大小的物品

持续时间：60 天，或直到能量散发

豁免检定：无

法术抗力：不可

将一个箱子藏到灵界中，最多 60 天，并能随时取回。箱子容量为施法者每等级 1 立方英尺以下（箱子的实际大小约为 3 英尺 × 2 英尺 × 2 英尺，但容量不受限于实际大小）。如箱内有任何活物，此法术有 75% 的机会施法失败。一旦箱子被隐藏，你可以专注以取回（标准动作），而箱子会出现在你身旁。

此箱必须由名匠精心为你打造订做，而且索价不菲。如果主要材料是木头，必须是黑檀木、黄檀木、檀香木、柚木等高级木材。其角落配件、钉子和其他物品必须由白金打造。如果主要材料是象牙，金属配件必须是黄金。如果是用青铜、铜或银打造，配件必须是银或镍银（一种昂贵的金属）。箱子至少价值 5000 金币。造好之后，你必须制作一个极小的复制品（使用相同材料并精雕细琢），看起来就像是完美的缩小品（价值至少 50 金币）。你只能同时拥有一对这种箱子，就算使用“祈愿术”也不能增加。箱子本身不具魔法，你可以像一般箱子一样锁上它、施法保护它，或做任何你可以对一般箱

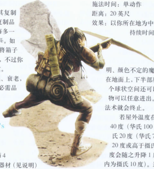


子所做的事。

施法时，将双手放在箱子及其复制品上，箱子会消失到灵界。要使用复制品才能将其取回。消失60天之后，每多一天，永久失去此箱的机会就增加5%。如果缩小品遗失或被毁，就完全无法将箱子召回，即使施展“祈愿术”也一样，不过你仍可以组个异界探险队出发找寻它。

活物在箱内需正常进食、睡眠、衰老，如果食物、水分、空气或其他生存必需品用尽，他也会死亡。

器材：箱子及其复制品。



李欧蒙庇护所（Leomund's Secure Shelter）

咒法系（创造）

等级：吟游诗人4、术士/法师4

法术成分：言语、姿势、材料、器材（见说明）

施法时间：10分钟

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

效果：20英尺见方的建筑物

持续时间：2小时/每等级（解消）

豁免检定：无

法术抗力：不可

召唤出一座坚固小屋或农舍，其建造材料是以施法时所在区域的常见建材（石头或木材）所造。地板平坦、洁净又干燥，看起来是一座平凡的小屋，有扇坚固的门、两扇窗及一座小火炉。

庇护所里没有任何热源或冷却源（除了天然隔热外）。因此它如同一般住所，必须加热来保暖，但是过热也会影响住人。住所提供了相当的安全保障，不论其原材料为何，都如同石造建筑一样强固，也如同石头一样防火。除了攻城器与巨人投掷射击的箭矢或弹丸外，也不会因箭矢或弹丸而损坏。

门、窗和烟囱都对侵入者有所防备，门窗是由“秘法锁”锁住，烟囱在其顶端和烟道都设置有铁栏杆，三处同时都由“魔法警报”所保护。还可召唤一位“隐形仆役”为你提供服务。

庇护所里有简单家具：八张床铺、一张四脚桌、八张靠凳和一张书桌。

材料成分：一片方形石片、压碎的石灰、微量沙粒、少量水及几片木材。如果想要有“隐形仆役”保护，必须加上施展它所需的材料（细绳和一小片木材）。而如果想要有“魔法警报”的保护，还必须加上施展它所需的器材，亦即一个小铃铛和一些极细的银线。

李欧蒙小屋（Leomund's Tiny Hut）

塑能系[力场]

等级：吟游诗人3、术士/法师3

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：20英尺

效果：以你所在地为中心，半径20英尺的球状空间

持续时间：2小时/每等级（解消）

豁免检定：无

法术抗力：不可

你的周围出现一个固定、不透明、颜色不定的魔法球状空间。球状空间的上半部在地面上，下半部则没入地面。除了你自己以外，这个球状空间还可以再容纳九个中型生物，这些生物可以任意进出。然而如果你离开小屋范围，这个法术就会终止。

若屋外温度在摄氏-20度（华氏0度）与摄氏40度（华氏100度）之间，屋内温度会维持在摄氏20度（华氏70度）。若屋外的温度低于摄氏-20度或高于摄氏40度，则每升降1度，屋内温度会随之升降1度（若屋外为摄氏-30度，则屋内为摄氏10度）。这栋小屋不仅可以阻绝雨水、灰尘和沙暴，还可以挡住小于飓风强度的风（超过时速75英里），而飓风会破坏屋子。

在半球型屋内，你可以任意调整室内的微弱照明光源。注意：虽然从外面无法看见小屋内生物，屋内却可以看见外面（屋内生物处于完全隐蔽状态）。射击、近战武器和大部分法术都可以轻松穿过小屋。

材料成分：一个小水晶珠子。在法术终止或被解除之后，珠子会破掉。

李欧蒙陷阱（Leomund's Trap）

幻术系（五官幻觉）

等级：术士/法师2

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的物品

持续时间：永久

豁免检定：无

法术抗力：不可

这个法术可以在门闩、锁或其他小型装置上放置一个虚幻陷阱，可施放物品包括任何小型机械装置，如锁头、铰链、门扣、瓶塞、瓶盖或齿轮等。在施法之后，无论任何人以魔法或技能来检查该装置上的陷阱，结果必然会认为有陷阱。当然这些只是幻觉，所以触发这个陷阱完全不会发生任何效果。这个法术的主要目的是用来吓阻或拖延游荡者的行动。

施法时，如果50英尺内已有另一个作用中的“李欧蒙陷阱”，则会导致施法失败。

材料成分：以一块黄铁矿接触目标物品，同时撒上一把价值50金币以上的特殊调制粉末。

Dungeons & Dragons

次级指使术（Lesser Geas）

附魔系（胁迫）[语言、影响心灵]
等级：吟游诗人 3、术士 / 法师 4
法术成分：言语
施法时间：单动作
距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）
目标：一个至多 7HD 的活物
持续时间：1 天 / 每等级，或直到能量散发（解消）
豁免检定：意志，通过则无效
法术抗力：可

这个法术可以使受术者依照你的意愿执行某个任务或摒弃某些行为。受术者不能超过 7HD，而且能跟你沟通。除了自杀行为或冒生命危险外，“次级指使术”可以使受术者从事任何行为。无论花多久时间，该生物都必须遵照命令直到任务完成为止。

如果任务本身没有特定作业（如只是：“在原地等待”或“守住这块区域”），法术的持续时间为施法者每等级一天。须注意的是，聪明的受术者可能会想办法曲解命令。例如，如果你命令他保护你的安全，他可能会把你关进舒适安全的地牢里。

如果受术者不遵照命令行事，他所有属性值都会受 -2 减值。每经过一天又会再累加 -2 减值，最多不会超过 -8。属性值最多降至 1。这些效果会在受术者再度遵从命令一天后消失。“次级指使术”及其影响可以用“破除结界”、“有限祈愿术”、“移除诅咒”、“奇迹术”或“祈愿术”移除，但“解除魔法”则不行。

次级异界誓盟（Lesser Planar Ally）

咒法系（呼唤）[见说明]
等级：牧师 4
法术成分：言语、姿势、法器
施法时间：10 分钟
距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）（见说明）
效果：一个至多 8HD 的元素生物或异界生物
持续时间：立即
豁免检定：无
法术抗力：不可

通过此法术，你请求所信奉的神祇赐给你一个至多 8HD 的元素生物或异界生物。若你并没有明确信仰，则会有和你相同阵营的生物回应你的召唤。如果你知道某个特定生物的名字，你可以在施法时呼喊该名字来召唤该生物（但出现的并不一定就是该生物）。

你可以请求目标生物为你做一件事，而该生物也会要求相应的报酬。事情难度越高，报酬也越大。双方必须花费至少一轮的谈判时间，所以召唤来的生物必须在出现后下一轮才能行动。如果你答应付出报酬，该生物会遵照你的要求行事，并在完成并复命后，才回到居住的界域。而你必须付出所答应的报酬。

召唤来的生物可能会要求一件魔法物品作为报酬。他可能会收下该物品，或为了宣扬教义而送给另一个与你具有相同信仰的人。

注意：当你召唤风类、混乱、地类、邪恶、火类、善良、守序或水类生物时，此法术就视为该类法术。举例来说，召唤火元素时，“次级异界誓盟”就属于火类法术。

次级异界誓缚（Lesser Planar Binding）

咒法系（呼唤）[见说明]
等级：术士 / 法师 5
法术成分：言语、姿势
施法时间：10 分钟
距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）（见说明）
目标：一个至多 8HD 的元素生物或异界生物
持续时间：立即
豁免检定：意志，通过则无效
法术抗力：可

施展此法术是相当危险的行动。你将一个异界生物由其他界域诱骗来，并拘禁于事先准备好的法术陷阱中。为了换取自由，该生物必须答应为你做一件事。

在召唤生物之前，你必须布置一个封闭法阵，并知晓及念颂要拘禁的生物种类。如果他有特定独有的名称，则施法时必须使用该名称。

目标生物必须进行一次意志检定。如果通过的话，便不受此法术引诱。若未通过，该生物会立即落入陷阱中（他的法术抗力不能防止召唤）。该生物每天可以尝试脱离此法术控制一次，逃脱的方法包括：法术抗力检定成功、“异界传送”或魅力检定成功（DC=15+ 施法者等级一半 + 施法者魅力调整值）。如果该生物成功脱离，他可能会逃走或攻击你。“次元锚”可以阻止该生物传送到异界。另外，你也可以布置召唤魔法图阵来加强束缚法力。

只要该生物没有脱逃，拘禁的时间就没有上限。在这段期间内，你可以要求他执行一个任务，甚至可以答应用某些奖赏作为代价。谈判时，你和该生物进行一次对抗魅力检定，DM 可以视任务难度和奖赏而调整你的检定结果（+0 到 +6）。如果该生物对抗检定获胜，表示他拒绝交易。你每 24 小时可以再试着提出旧有或新的条件。这个过程持续到该生物答应交易、逃脱，或你决定用其他方法把该生物处理掉为止。该生物不会答应极端无理的要求或命令。如果你在魅力检定时掷出 1，该生物会马上脱离束缚而逃逸或攻击你。

一旦该生物完成任务并回复你后，他就会立即被送回原来的地方，并可能会在日后寻仇。如果任务本身没有特定作业（如只是：“在原地等待”或“守住这块区域”），法术的持续时间为施法者每等级一天，然后该生物即可挣脱束缚。必须注意的是，聪明的生物可能会想办法曲解命令。

注意：当你召唤风类、混乱、地类、邪恶、火类、善良、守序或水类生物时，此法术就视为该类法术。例如，召唤水元素时，“次级异界誓缚”就属于水类法术。

Dungeons & Dragons

次级复原术（Lesser Restoration）

咒法系（医疗）

等级：牧师 2、德鲁伊 2

法术成分：言语、姿势

施法时间：3 轮

距离：接触

目标：接触到的生物

持续时间：立即

豁免检定：意志，通过则无效（无害）

法术抗力：可（无害）

此法术可解除受术者身上任何造成属性减值的魔法效果（如"衰弱射线"），或治疗 1d4 点暂时属性伤害（如：幽影的碰触或中毒），但此法术无法回复永久属性伤害（如：缚灵的碰触）。

浮空术（Levitate）

变化系

等级：吟游诗人 2、术士 / 法师 2

法术成分：言语、姿势、器材

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）

目标：自己、接触到的一个物品，或其他自愿的生物，总重量至多 100 磅 / 每等级

持续时间：10 分钟 / 每等级（解消）

豁免检定：无

法术抗力：不可

你可以任意垂直移动自己、另一生物或物品。如果要移动生物，该生物必须自愿。如果要移动物品，该物品必须是你的所有物或无主物品。你每轮可以控制目标物上下移动 20 英尺，这属于移动等效动作。你无法控制目标物水平移动，但可以攀上悬崖或贴着天花板慢慢挪动（速度为基本速度的一半）。

漂浮在空中的生物无法稳定地使用射击或近战武器。他第一次攻击会受到 -1 攻击减值，第二次攻击会受到 -2 减值，以此类推，最多受到 -5 减值。如果该生物花费一整轮的时间来保持平衡，下一次攻击的减值会从 -1 开始重新计算。

器材：一个小的皮环或一段弯成长柄杯状的金线。

光亮术（Light）

塑能系[光明]

等级：吟游诗人 0、牧师 0、德鲁伊 0、术士 / 法师 0

法术成分：言语、材料 / 法器

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的物品

持续时间：10 分钟 / 每等级（解消）

豁免检定：无

法术抗力：不可

受到此法术影响的物品会发出如火炬一般的亮光，照亮半径 20 英尺的范围。法术作用位置虽然不能改变，但可施展在可移动的物品上。"光亮术"产生的光线无法穿透"黑暗术"遮盖的范围。

奥术材料成分：一只萤火虫或一片萤光苔藓。

闪电束（Lightning Bolt）

塑能系［电击］

等级：术士 / 法师 3

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级），或 50 英尺 +5 英尺 / 每等级

影响区域：5 英尺宽到中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级），或 10 英尺宽到 50 英尺 +5 英尺 / 每等级

持续时间：立即

豁免检定：反射，通过则效果减半

法术抗力：可

由指尖射出一道强力闪电束，闪电束影响区域内的每个生物如被击中则会受到 1d6 点 / 施法者等级（最多 10d6）的伤害。

在闪电经过路径上的可燃物会立即起火，其他物品则会受到损伤。某些低熔点的金属会熔化，如：铅、金、铜、银和青铜。如果该障碍物被闪电击破或粉碎，闪电束会穿过障碍继续前进，直到超出法术最大距离为止。如果障碍物未损毁，闪电束就会被挡住。

材料成分：一些毛皮和一块琥珀、水晶或玻璃棒。

有限祈愿术（Limited Wish）

共通

等级：术士 / 法师 7

法术成分：言语、姿势、消耗经验值

施法时间：单动作

距离：见说明

目标、效果或影响区域：见说明

持续时间：见说明

豁免检定：无

法术抗力：可

此法术可选择的功效如下：

・复制一个法术等级不超过六级，且非禁制学派的术士或法师法术。

・复制一个法术等级不超过五级，且非禁制学派的任何法术。

・复制一个法术等级不超过五级，任何学派的术士或法师法术。

・复制一个法术等级不超过四级，任何学派的法术。

・移除一些有害的法术效果，如："指使术"或"摄魂术"。

・产生如同上述强度的效果，如：使一个生物下次攻击时必然命中，或下次豁免检定受 -7 减值。

由"有限祈愿术"复制产生的法术，具有和原本法术一样的豁免检定和法术抗力(但豁免检定DC以七级法术计算)。如果该法术必须消耗经验值，你就必须支付该经验值，或至少支付300点(以较多者为准)。若该法术必须使用价值1000金币以上的材料，你也必须支付。

消耗经验值：300点以上(见上述)。

橡树守卫（Liveoak）

变化系

等级：德鲁伊6

法术成分：言语、姿势

施法时间：10分钟

距离：接触

目标：接触到的树木

持续时间：1天/每等级（解消）

豁免检定：无

法术抗力：不可

此法术会把一棵橡树活化成一个守卫，一次只能活化一棵树木，在法术作用的期间，你不能再对另一棵树施展此法术。目标树木必须生长于你居所10英尺范围、你所信仰宗教的圣地或你想要保护的地点300英尺附近。

此法术的目标必须是一棵健康巨大的橡树。你对橡树下的命令字数不能超过施法者等级。例如，"攻击未报姓名闯入林地的人"共有十二个字，你必须升到12级才能下这样的命令。活化的树木会变为一个树人。树人的属性值可参考《怪物图鉴》(如果目标树木比较小，DM可以自行将树人属性值做相应调整)。

如果"橡树守卫"被解除，目标树木会就地生根。如果使用者自行解消此法术，它会试着回到原本生长地再重新生根。

生物定位术（Locate Creature）

预言系

等级：吟游诗人4、术士/法师4

法术成分：言语、姿势、材料

持续时间：10分钟/每等级

和"物品定位术"相同，此法术可用来测知一种生物的位置。

你慢慢地转动身体，如果目标生物种类在法术范围内，就可以感测到该生物所在方向和移动角度。

欲侦测的对象可以是特定生物种类(如：人类或独角兽)或你熟知的某个特定生物，但不能是笼统的类别(如：类人生物或野兽)。而且，你以前必须在近距离(30英尺以内)观察过该种生物。

此法术的效果会被水流阻挡，也不能用来侦测物品。"假象术"、"回避侦测"和"变形术"可能误导法术效果。

材料成分：一块猎犬的毛皮。

物品定位术（Locate object）

预言系

等级：吟游诗人2、牧师3、术士/法师2、旅行2

法术成分：言语、姿势、器材/法器

施法时间：单动作

距离：远距（400英尺+40英尺/每等级）

影响区域：以你为中心，半径为施法距离的圆形范围

持续时间：1分钟/每等级

豁免检定：无

法术抗力：不可

你可以侦测一件已知或描绘清楚的物品，察觉它的所在方向，目标物品可以是衣服、珠宝、家具、工具、武器或梯子等。如果你试着找寻某一类物品，如：楼梯、剑或宝石，你会侦测到离你最近的一件。如果要找的是特定物品，如：某件特殊的珠宝，则你必须先在心中清楚想象出该物品的样子，才能成功找到这件物品。唯有你亲眼见过(使用预言系法术不算)，才能清楚想象某件特定物品(如：蒙斯男爵的玺戒)。

此法术会被铅块阻挡，且不能用来侦测生物。"变形万物"可误导法术效果。

奥术器材：一根分岔的树枝。

法师护甲（Mage Armor）

咒法系（创造）[力场]

等级：吟游诗人1、术士/法师1

法术成分：言语、姿势、器材

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的生物

持续时间：1小时/每等级（解消）

豁免检定：意志，通过则无效（无害）

法术抗力：可（无害）

此法术会使受术者周围出现一层透明可触的力场，其AC获得+4盔甲加值。与一般盔甲不同的是，"法师护甲"没有防具检定减值，也不会导致法术失效及降低移动速度。因为"法师护甲"是由力场构成，虚体生物无法穿越。

器材：一块鞣制过的皮革。

法师之手（Mage Hand）

变化系

等级：吟游诗人0、术士/法师0

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

目标：非魔法的无主物品，重量至多5磅

持续时间：专注

豁免检定：无

法术抗力：不可

手指远方物品，使其浮起并任意移动，此动作属于移动

等效动作。目标物品移动的距离不能超过15英尺。一旦你和物品间的距离超出法术有效距离，法术就会终止。

反混乱法阵（Magic Circle against Chaos）

防护系[秩序]

等级：吟游诗人3、牧师3、秩序3、术士/法师3

与"反邪恶法阵"相同，但效果是"防护混乱"而非"防护邪恶"。

反邪恶法阵（Magic Circle against Evil）

防护系[善良]

等级：吟游诗人3、牧师3、善良3、圣武士3、术士/法师3

影响区域：以接触到的生物为中心的10英尺弥漫范围

持续时间：10分钟/每等级

法术抗力：不可（见说明）

与"防护邪恶"相同，但可以笼罩更大范围，且持续更久时间。

与"防护邪恶"不同的是，你可以决定法阵作用的方向。如果把法阵设定为阻挡由内往外的移动，这个法术就可以作为暂时固定的魔法牢笼，用来禁锢被呼唤的生物，使其无法脱离法术范围（见第十章有关咒法系的法术说明）。

若想要以此法术禁锢生物，你必须压制目标生物的法术抗力（如同"防护邪恶"的第三种效果），但偏斜加值、抗力加值和防护心灵控制一定生效，不受法术抗力影响。

如果目标生物的体型超过法术有效范围，则此法术视为作用于该生物身上的"防护邪恶"。

这个法术的效果无法与"防护邪恶"累加，反之亦然。

反善良法阵（Magic Circle against Good）

防护系[邪恶]

等级：吟游诗人3、牧师3、邪恶3、术士/法师3

与"反邪恶法阵"相同，但效果是"防护善良"而非"防护邪恶"。

反秩序法阵（Magic Circle against Law）

防护系[混乱]

等级：吟游诗人3、牧师3、混乱3、术士/法师3

与"反邪恶法阵"相同，但效果是"防护守序"而非"防护邪恶"。

魔牙（Magic Fang）

变化系

等级：德鲁伊1、巡林客1

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的活物

持续时间：1分钟/每等级

豁免检定：意志，通过则无效（无害）

法术抗力：可（无害）

你可强化受术者的一项天生武器，使其攻击检定与伤害掷骰有+1加值。此法术可以作用于抨击、拳打、撕咬或其他天生武器，但不能使徒手击打造成的淤伤转为一般伤害。如果你是善良阵营的德鲁伊，该天生武器视同受到祝福，也就是会对某些生物产生特殊效果。

魔魂壶（Magic Jar）

死灵系

等级：术士/法师5

法术成分：言语、姿势、器材

施法时间：单动作

距离：中距（100英尺+10英尺/每等级）

目标：一个生物

持续时间：1小时/每等级，或你回到原本的身体为止

豁免检定：意志，通过则无效（见说明）

法术抗力：可

施展"魔魂壶"后，你可以使自己的灵魂脱离肉体，并转移到一颗宝石或水晶中（该物体称为"魔魂壶"）。此时你的灵魂可以试着占据附近另一生物的肉体，并将该生物的灵魂关在"魔魂壶"中。你随时可以离开被占据的身体回到壶中（该生物的灵魂也会回到原本肉体），然后再找寻下一附身目标。若你的灵魂回到自己原本的肉体（壶中没有任何灵魂），这个法术便终止。

要施展这个法术，"魔魂壶"必须在法术有效范围内。如果你不能直接看到或接触到壶，则必须知道其确切位置。你的灵魂转移到壶中后，原本的身体就像死掉一样。

处在壶中时，你可以侦测"10英尺/施法者每等级"内的生物（必须在同一界域）。目标生物和壶之间不需要有效果线。然而，你无法得知生物的准确形态和位置。如果附近有一个以上的生物，你只能得知其HD是否高于4（表示生命力的强弱），以及分辨其正负能量（不死生物是靠负能量活动，只有某些具有自主意识的不死生物才有灵魂）。

举例来说，如果周围有两个10级人物正在攻击一个丘陵巨人（12HD）和四只食人魔（4HD），你只能感觉到有三个较强和四个较弱的生命力，而且皆为正能量。你可以先选择要附身在强或弱的生命上，然后再随机决定真正目标。

附身属于整轮动作。"防护邪恶"或类似屏障可以防止被附身。如果目标生物未通过意志检定，则其灵魂会关入"魔魂壶"，而肉体被你占据。若通过的话，你的灵魂仍然留在壶中，而且不能对同一目标生物再次尝试。

附身成功后，智力、感知、魅力、等级、职业、基本攻击加值、基本豁免加值、阵营与心灵能力，皆使用你原本数值计算。力量、敏捷、体质、生命值、天生能力与自发能力则以宿主计算。例如，鱼的身体可以在水中呼吸、巨魔则会重生。拥有新的肢体不能增加你的攻击次数（使用双武器攻击

也不会较有利）。你不能使用该身体的超自然能力与特异能力，该生物会的法术与类法术能力也不能用。

只要“魔魂壶”与宿主的距离在法术范围内，你可以将你的灵魂从宿主转移回“魔魂壶”，这属于标准动作，同时该生物的灵魂也会回到肉体。若你将灵魂转移回自己身体，法术便终止。

当宿主的身体死亡时，如果“魔魂壶”在法术范围内，你会立即回到“魔魂壶”中，宿主的灵魂则会消散（也就是死了）。如果“魔魂壶”不在范围内，则你和宿主都会死亡。换句话说，无主的灵魂都视为死亡。

如果法术效果终止时你仍在壶中，你的灵魂会立即回到原本身体（如果身体在法术范围外或已被破坏，你便死亡）。如果法术效果结束时，你仍在宿主体内，你的灵魂会立即回到原本身体（如果身体在法术范围外，你便死亡），而宿主的灵魂也会回到原本肉体（如果肉体在范围外，则会死亡）。若“魔魂壶”被摧毁，法术立刻终止。对“魔魂壶”或宿主施展“解除魔法”也可以终止此法术。

具有“魔魂壶”能力的虚体生物，可以转移到身边的任何小型物体中（不限于宝石或水晶）。

器材：价值100金币以上的宝石或水晶。

魔法飞弹（Magic Missile）

塑能系[力场]

等级：术士/法师1

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作



A wizard unleashes a magic missle
法师射出了一颗“魔法飞弹”。

距离：中距（100英尺+10英尺/每等级）

目标：最多可选定五个生物，生物之间相距不可超过15英尺

持续时间：立即

豁免检定：无

法术抗力：可

你从指尖射出一颗以魔法能量汇聚成的飞弹，飞弹会造成1d4+1点伤害。

只要能看见目标，“魔法飞弹”一定就会命中，无论目标是否有隐蔽、掩蔽或在战斗中（除非完全掩蔽），但你不能指定击中的部位。此法术不会伤害非活化物品（如：锁头等）。

从1级开始，你每升两个经验等级就可以再发出一颗飞弹。也就是说，3级时有两颗、5级时三颗、7级时四颗、9级开始都是五颗。你可以决定让每一颗飞弹射向不同目标，但每颗飞弹只能击中一个目标。你必须在法术抗力掷骰或伤害掷骰之前先决定目标。

魔嘴（Magic Mouth）

幻术系（五官幻觉）

等级：吟游诗人2、术士/法师2

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

目标：单一生物或物体

持续时间：永久，直到能量散发

豁免检定：意志，通过则无效（物品）

法术抗力：可（物品）

此法术可以在物品或生物身上安置一张“魔嘴”。当某个特定事件发生时，“魔嘴”会凭空出现，并说出一段事先设定的讯息。这段讯息的长度不能超过25个字，也不能超过十分钟，而且是使用你通晓的语言。“魔嘴”不能用来施展法术、下达魔法指令或启动魔法效应。说话时，它的嘴型会跟讯息配合。举例来说，如果放置在一座雕像上，雕像的嘴看起来就像是在说话一样。当然，“魔嘴”也可以放置在树木、石头、门窗、任何物品或生物上。

施展“魔嘴”时，你可以设定启动的触发条件。触发条件只能包含听觉与视觉成分，例如：“当一个背着布袋的人类妇女盘腿坐在地上时，就说出密语”。“魔嘴”只能靠外观来判断是否符合条件，所以可能会被伪装或

幻觉欺骗。一般黑暗不能阻绝“魔嘴”的视觉，但“黑暗术”和“隐形术”则可以。潜行或“沉默术”可以阻绝“魔嘴”的听觉。一般噪音（如：脚步声、金属碰撞声）、特定噪音或某个声音（如：针掉在地上的声音、有人发出“噗”声时），都可以作为听觉条件。所有听得到、看得见的动作都可以用来启动“魔嘴”。例如，“当任何生物碰到雕像时，就开始说话”，这样的命令会被任何可见生物触发。除了衣着之外，“魔嘴”无法分辨隐形生物、阵营、等级、HD或职业。

条件触发的距离限制是15英尺/施法者每等级，所以一个6级施法者可以使“魔嘴”被90英尺以内的事件触发。但如果范围内有障碍物阻挡了“魔嘴”的视觉或听觉，它就无法被触发。

材料：一小块蜂窝和价值10金币的翡翠粉。

魔石术（Magic Stone）

变化系

等级：牧师1、士1

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的三颗小石头

持续时间：30分钟或直到能量散发

豁免检定：意志，通过则无效（无害、物品）

法术抗力：可（无害、物品）

你把魔法力量灌注在三颗与投石索弹丸差不多大小的石头上，增加击中目标时的威力。如果用手投掷，射程单位为20英尺，若用投石索发射，则视同投石索弹丸（射程单位50英尺）。此法术可使攻击检定与伤害掷骰获得+1加值。使用这些石头攻击时，视同一般远程攻击。每颗石头可以造成1d6+1点伤害（包含加值）。如果击中的是不死生物，可以造成两倍的伤害（2d6+2点）。

魔化防具（Magic Vestment）

变化系

等级：牧师3、力量3、战争3

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的盔甲或盾牌

持续时间：1分钟/每等级

豁免检定：意志，通过则无效（无害、物品）

法术抗力：可（无害、物品）

你可对一套盔甲或盾牌赋予施法者每3等级+1（最多+5）增强加值。若施展在一般衣服上，则视为没有AC加值的盔甲。

注意：一套盔甲上的加值总数不能超过+5（无论是否来自增强加值）。

魔化武器（Magic Weapon）

变化系

等级：吟游诗人1、牧师1、圣武士1、术士/法师1、战争1

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的武器

持续时间：1分钟/每等级

豁免检定：意志，通过则无效（无害、物品）

法术抗力：可（无害、物品）

此法术可强化一把武器，使其攻击检定与伤害掷骰获得+1加值。如果你是善良阵营牧师、信奉善神的牧师或圣武士，这件武器视同受到祝福，也就是对某些生物可能造成特殊效果。

你不能将“魔化武器”施用在天然武器上（如：徒手）。

高等造物术（Major Creation）

咒法系（创造）

等级：术士/法师5

施法时间：10分钟

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

持续时间：见说明

与“次级造物术”相同，但你可以造出矿物，如：石头、水晶、金属等。创造物的持续时间跟它的硬度与稀有度有关：

稀有度及硬度范例	持续时间
蔬菜	2小时/每等级
石头、水晶或基本金属	1小时/每等级
贵重金属	20分钟/每等级
宝石	10分钟/每等级
秘银（a）	2轮/每等级
精金（b）	1轮/每等级

（a）包括类似的稀有金属。秘银制品比相同钢制品轻50%。

（b）精金制品比钢制品轻75%、硬度较高而且不易磨损。所以精金打造的盔甲和盾牌具有+1的AC加值，而武器则可让攻击检定和伤害掷骰具有+1加值（但不属于魔法物品）。

高等幻影（Major Image）

幻术系（虚假幻觉）

等级：吟游诗人3、术士/法师3

持续时间：专注+3轮

与“无声幻影”相同，但幻影具有声音、气味和体温。只要保持专注，幻影就可以随你控制移动。

当幻影被敌人击中时，如果你不能使幻影做出适当反应，它就会消失。

完全修复术（Make Whole）

变化系

等级：牧师2

施法时间：单动作

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

目标：一个物品，体积至多10立方英尺/每等级

与"修复术"同，但"完全修复术"可以把一件伤痕累累的任意材质物品修复到完好如新。此法术不能恢复损坏的魔法物品的魔法能力，魔法权杖、手杖、法杖也无法修复。此法术无法修复被扭曲、烧毁、解离、粉碎、融化或汽化的物品。

正义烙印（Mark of Justice）

变化系

等级：牧师5

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：10分钟

距离：接触

目标：接触到的生物 持续时间：永久（见说明）

豁免检定：无

法术抗力：可

当道德劝说无法将罪犯导入正途时，你可以用"正义烙印"鞭策他走向光明。

你在受术者的身上画上一个无法抹灭的烙印，当他从事你预设禁止的行为时，这个烙印就会被触发并诅咒受术者。一般此法术通常是用来惩罚罪行，但你可以将任何行动指定为触发条件。诅咒效果和"降咒"相同。

因为此法术的施法时间长达10分钟，并要在受术者身上写字，故受术者必须是自愿或被绑住。

与"降咒"相同，"正义烙印"不能解除，但可以用"破除结界"、"有限祈愿术"、"奇迹术"、"移除诅咒"或"祈愿术"来移除。"移除诅咒"的施法者等级必须等于或大于你的施法者等级，才能将你的法术移除。无论烙印是否已被触发，都受到上述限制。

集体魅惑（Mass Charm）

附魔系（魅惑）[影响心灵]

等级：术士/法师8

法术成分：言语

目标：一个或多个生物，生物之间相距不可超过30英尺

持续时间：1天/每等级

与"魅惑人类"相同，但此法术可以影响多个生物（无论是不是人类）。你可以一个个指定目标，但这些生物的HD总和不能超过你等级的两倍。

集体加速术（Mass Haste）

变化系

等级：吟游诗人6、术士/法师6

目标：一个生物/每等级，生物之间相距不可超过30英尺

与"加速术"相同，但可以影响多个生物。

集体医疗术（Mass Heal）

咒法系（医疗）

等级：牧师8、德鲁伊9、医疗8

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

目标：一个或多个生物，生物之间相距不可超过30英尺

与"医疗术"相同，差异如上述。

集体隐形（Mass Invisibility）

幻术系（五官幻觉）

等级：术士/法师7

法术成分：言语、姿势、材料

距离：远距（400英尺+40英尺/每等级）

目标：一个或多个生物，生物之间相距不可超过180英尺

与"隐形术"相同，但可以使一群生物隐形。如果这些生物中有任何一个发动攻击，全部隐形效果都会终止。隐形生物互相看不到对方。如果某个目标生物离开群体180英尺以上，则他身上的隐形效果会消失（如果目标生物只有两个，移动中的那个人会现形。如果两个人都在移动中，则两者都会现形）。

材料成分：一小块包在透明胶内的睫毛。

集体暗示（Mass Suggestion）

附魔系（胁迫）[影响心灵、语言]

等级：吟游诗人6、术士/法师6

距离：中距（100英尺+10英尺/每等级）

目标：一个生物/每等级，生物之间相距不可超过30英尺

与"暗示术"相同，但可以影响多个生物。所有受术者接收到的暗示都一样。

迷宫术（Maze）

咒法系（创造）[力场]

等级：术士/法师8

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

目标：一个生物

持续时间：见说明

豁免检定：无

法术抗力：不可

你用魔法创造出一座超次元的力场迷宫，把受术者困在里面。如果受术者想要脱逃，依其智力决定需花费的时间：

被困在迷宫中的生物智力值	被困住的时间
低于3	2d4分钟
3	1d6分钟
4-5	1d4分钟
6-8	5d4轮
9-12	4d4轮
13-15	3d4轮
16-17	2d4轮
18+	1d4轮

Dungeons & Dragons

如果目标生物不想逃脱的话，迷宫会在十分钟后消失，强迫该生物离开。

脱出迷宫之后，目标生物会出现在原本法术施展的地点。如果此地点已经被固体物质塞满，则会出现在附近。

能在界域间移动的法术或异能，不能帮助目标生物逃出迷宫，如"传送术"和"次元门"。但"异界传送"例外，它可以把目标生物送到想去的界域。这个法术对牛头人无效。

融身入石（Meld into Stone）

变化系

等级：牧师 3、德鲁伊 3

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：个人

目标：自己

持续时间：10 分钟 / 每等级

此法术可使你的躯体和装备都融入一块石头里，这块石头的长宽高必须能容纳你整个身体。施法完成后，你和100磅以内的非生物装备可以全部融入石头中。如果有任何条件不符合，法术就失败。

在石头中，你和外在环境还保有微弱的连结。你可以感觉到时间的流逝，也可以对自己施法。你可以听到但看不到外面发生的事情。石头表面的小损伤不会波及你，但如果损伤导致石头大小不能再容纳你时，法术会解除，而你会受到5d6点伤害。如果石头被完全摧毁，除非你能够通过强韧检定(DC=18)，否则会立即死亡。

在法术有效时间内，你可以从原本进入石头的那一面离开。如果法术失效或被解除时你还留在石头里，你会被强迫脱离，而且受到 5d6 点伤害。

外人若要对你造成伤害，可以对你所在的石头施展以下法术："解除石化"会将你驱离石头，而且受到 5d6 点伤害；"塑石术"会对你造成3d6点伤害，但不会将你驱离石头；"化石为泥"会将你驱离石头，如果你能够通过强韧检定(DC=18)，你可以安全离开石头，否则就立即死亡。而"穿墙术"会将你驱离石头，但不造成任何伤害。

马友夫强酸箭（Melf's Acid Arrow）

咒法系（创造)[强酸]

等级：术士 / 法师 2

法术成分：言语、姿势、材料、器材

施法时间：单动作

距离：远距（400 英尺 +40 英尺 / 每等级）

效果：一支强酸箭

持续时间：1 轮 +1 轮 /3 等级

豁免检定：无

法术抗力：可

一支强酸箭从你手中射向目标，你必须进行远距攻击检定，才能命中目标。被击中的目标受到 2d4 点伤害，但不会波及其他生物。箭上的强酸每轮会持续造成 2d4 点伤害，除非酸液被中和。施法者每提升 3 级，酸液就可以多持续一轮。换言之，3 至 5 级时，酸液可以持续两轮；6 至 8 级时，酸液可以持续三轮，以此类推。18 级时，可以达到最大值七轮。

材料成分：磨碎的大黄叶和一只蝰蛇的胃囊。

器材：一只飞镖。

修复术（Mending）

变化系

等级：吟游诗人 0、牧师 0、德鲁伊 0、术士 / 法师 0

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：10 英尺

目标：一件物品，重量至多 1 磅

持续时间：立即

豁免检定：意志，通过则无效（无害、物品）

法术抗力：可（无害、物品）

你可以修补物品上的小裂缝或破损处（扭曲则不行）。施用于金属物品时，如果只有一处破损，此法术可以进行接合，如：断裂的戒指、链子、坠子或小型匕首。多处破损的瓷器或木器也可以修复至完好如新。"修复术"也可以把皮袋或酒囊上的小洞补起来。魔法物品也可以修复，但魔法效果不会回复。如果要回复魔法物品的能力，请见第五章关于制造物品专长的说明。魔法权杖、法杖、魔杖也无法修复。

传讯术（Message）

变化系[语言]

等级：吟游诗人 1、术士 / 法师 1

法术成分：言语、姿势、器材

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）

目标：一个生物 / 每等级

持续时间：10 分钟 / 每等级

豁免检定：无

法术抗力：不可

你和目标生物可以轻声交谈，不会被他人听到。你指定的生物都会纳入法术作用。当你轻声说话时，所有在法术有效距离内的目标生物都会听到你说话。"沉默术"、一英尺厚的石头、一英寸厚的寻常金属、薄铅片、三英尺厚的木材或泥土，都可以阻挡"传讯术"。然而"传讯术"不一定是直线传音，只要在你和目标生物之间有一条无障碍的路径，且在法术有效距离内，就可以传讯。收到讯息的目标生物也可以回话给你。此法术传递的是声音，所以如果彼此无法了解对方语言，还是不能藉此沟通。

注意：在传递讯息时，你还是要开口说话，因此训练有素的游荡者仍可以读你的唇语。

器材：一小段铜线。

Dungeons & Dragons

流星爆（Meteor Swarm）

塑能系[火焰]

等级：术士 / 法师 9

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：远距（400英尺+40英尺/每等级）

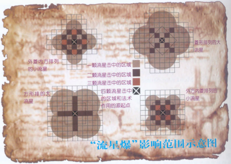
影响区域：与数个“火球术”效果类似的扩散范围（见说明）

持续时间：立即

豁免检定：反射，通过则效果减半（见说明）或无

法术抗力：可

这是一个强力壮观的法术，它和“火球术”很像。当你施展时，可以指定四颗大流星（直径2英尺）或八颗小流星（直径1英尺）从你的手中飞出，这些流星会拖着一条火光灿烂的尾巴，以直线路径飞向你选定的目标。



“流星爆”影响范围示意图

流星路径上的所有生物都会受到24d6点火焰伤害（无豁免检定）。

流星到达目标之后，会像火球一样爆裂开来。

爆炸时，每颗大流星会造成6d6点火焰伤害。四颗大流星的爆炸位置会在目标中心四周排成各边长20英尺的方形或菱形（由你在施法时决定）。大流星的爆炸范围为半径15英尺。目标中心同时被四颗大流星的爆炸波及，周围区域则可能包含一或两颗。

小流星的爆炸范围为直径7 1/2英尺，造成3d6点火焰伤害。这八颗小流星爆炸的位置会在目标中心四周排成外方内菱或外菱内方（由你在施法时决定）。外圈各边长同样是20英尺。目标中心同时被四颗小流星的爆炸波及，周围区域则可能包含一到三颗。

在爆炸范围内的生物如果通过反射检定，则所受伤害减半。如果同时被多颗流星爆炸波及，要分别进行反射检定。

心灵屏障（Mind Blank）

防护系

等级：保护8、术士 / 法师8

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：近距（25英尺+5英尺 / 每2等级）

目标：一个生物

持续时间：1天

豁免检定：意志，通过则无效（无害）

法术抗力：可（无害）

所有能侦测、影响、感知思想或情绪的魔法或装置，都无法对受术者发生作用。此法术不仅能阻绝所有影响心灵的魔法，也能防止预言系法术的侦测。如果用“有限祈愿术”、“奇迹术”和“祈愿术”来影响心灵或侦测信息，“心灵屏障”也可以使其失效。若受术者处在大范围的探知法术（如“秘法眼”）的影响区域中，虽然法术仍然有效，但却无法侦测到受术者。如果是针对受术者而来的探知法术，则完全不会生效。

Dungeons & Dragons

心灵迷雾（Mind Fog）

附魔系（胁迫）[影响心灵]

等级：吟游诗人5、术士 / 法师5

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：中距（100英尺+10英尺 / 每等级）

效果：各边长20英尺的立方区域，弥漫范围中充满迷雾

持续时间：30分钟 /+2d6轮（见说明）

豁免检定：意志，通过则无效

法术抗力：可

此法术会产生一片降低心智抵抗力的雾气。雾气中未通过意志检定的生物，在进行感知检定与意志检定时，受到-10能力减值（如果已通过对雾气的意志检定，无论是否离开雾气范围，都不会受影响）。未通过检定的生物只要不离开雾气范围，就会一直受影响，离开后需要2d6轮才能恢复正常。雾气本身不会移动，而且可以持续30分钟（或直到被风吹散为止）。

“心灵迷雾”非常稀薄，不会影响视觉。

次级造物术（Minor Creation）

咒法系（创造）

等级：术士 / 法师4

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：1分钟

距离：0英尺

效果：无主、非魔法、以植物为原料的无生命物品，体积至多1立方英尺/每等级
持续时间：1小时/每等级
豁免检定：无
法术抗力：不可

你可以造出一个无主、非魔法且以植物为原料的物品，如：麻衣、麻绳、木梯等。该物品体积不能超过1立方英尺/施法者每等级。如果要造出较为复杂的物品，必须通过相关技能检定。例如，如果你想要造出箭杆，就必须通过"手艺：制造弓箭"技能检定。

如果想要以此法术造出的物品作为另一法术的材料，会导致该法术失败。

材料成分：一小块与你想要创造的物品相同材质的原料，如：等麻可以用来制造麻绳。

次级法术无效结界 (Minor Globe of Invulnerability)

防护系
等级：术士/法师4
法术成分：言语、姿势、材料
施法时间：单动作
距离：10英尺
影响区域：以你为中心，半径10英尺的球状弥漫范围
持续时间：1轮/每等级
豁免检定：无
法术抗力：不可

你的周围出现一个固定、散发微光的球状魔法结界。在球状结界范围内，法术等级未超过三级的法术全部失效，包括类法术能力、魔法物品发出的法术或类法术效果，即使是区域型法术也无法影响结界内部。然而，法术仍可穿过或穿出结界。四级以上的法术完全不受影响。若要用"解除法术"解除"次级法术无效结界"，必须使用"目标性解除"功效，不能用"区域性解除"。你可以自由进出法球。

注意：被"次级法术无效结界"干扰的法术只是被暂时抑制而非解除。举例来说，法球内的生物还是可以看到法球外施法者施展的"镜影术"，如果施法者走进结界，分身幻象会消失，但施法者一离开，分身幻象就会再出现。同理，如果你在"光亮术"照明范围内施展此法术，虽然结界内部不会发光，但你仍然可以看见外界亮光。

如果某个法术的法术等级会因为人物职业而不同，则以该施法者的职业为准。

材料成分：一颗玻璃或水晶珠子，在法术终止后会破裂。

次级幻影 (Minor Image)

幻术系（虚假幻觉）
等级：吟游诗人2、术士/法师2
持续时间：专注+2轮

与"无声幻影"相同，但幻影可以发出一些微弱、无意义的声音。

奇迹术 (Miracle)

塑能系
等级：牧师9、机运9
法术成分：言语、姿势、消耗经验值（见说明）
施法时间：单动作
距离：见说明
目标、效果或影响区域：见说明
持续时间：见说明
豁免检定：见说明
法术抗力：可

"奇迹术"其实比较像是祈求而非施法。你向神祇（或你所信仰的某种力量）祷告并诉说愿望。真正效果则由DM决定。

"奇迹术"可选择的功效如下：
- 复制一个法术等级不超过八级的牧师法术。
- 复制一个法术等级不超过七级的任何法术。
- 移除一些有害的法术效果，如："指使术"或"摄魂术"。
- 产生如同上述强度的效果。

以上功效不需耗费经验值。

或者，你可以祈求非常伟大的神迹，这时你必须花5000点经验值来换取。伟大的奇迹可能是：
- 使阵亡的伙伴暂时起死回生逆转战局。
- 使你的队伍和所有的装备精准无误地传送到另一界域。
- 保护一个城市免于被地震、火山爆发、洪水或其他天灾摧毁。

只有符合神祇天性（或阵营）的祈求才会获得恩准。

由"奇迹术"复制产生的法术，具有和原本法术一样的豁免检定和法术抗力（但豁免检定DC以九级法术计算）。如果该法术必须消耗经验值，你就必须支付该经验值。若该法术必须使用价值100金币以上的材料，你也必须支付。

消耗经验值：5000点（在某些情形下，见上述）。

海市蜃楼 (Mirage Arcana)

幻术系（五官幻觉）
等级：吟游诗人5、术士/法师5
法术成分：言语、姿势
施法时间：单动作
影响区域：一个各边长20英尺的立方区域/每等级（可变）
持续时间：专注+1小时/每等级（解消）

与"幻景"同，但可以使景物彻底改变。此法术可以产生视觉、听觉、触觉和嗅觉的幻觉。与"幻景"不同的是，"海市蜃楼"可以改变原有建筑物的外观（也可以产生虚幻的建筑物），但此法术还是无法伪装、隐藏或产生生物的幻象（然而这些虚幻的地形就跟真实的地形一样，可以让生物躲在其中）。

镜影术（Mirror Image）

幻术系（虚假幻觉）

等级：吟游诗人 2、术士 / 法师 2

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：个人（见说明）

目标：自己

持续时间：1 分钟 / 每等级

你的身旁出现数个幻象分身，使敌人分不清哪个才是真的。这些分身会一直待在你周围，直到被击中即消失。

"镜影术"会制造出 1d4 个分身，施法者每 3 级可再增加一个，最多八个。这些分身会在你四周围成一圈，两两之间距离为5英尺。本体和所有的分身都可以任意合体再分开，以混淆敌人视觉。所有分身的动作都跟你一模一样。你施法时，分身也会做出施法动作，你喝药水时分身也会喝药水，你飘在空中分身也会飘起来。

敌人若要攻击你或对你施法，必须在本体和数个分身中选择一个作为目标，一般都是随机掷骰决定。分身的AC为10+体型调整值 + 敏捷调整值。分身一旦被击中就会消失。被区域型法术攻击时，分身也会做出应有的反应（如：被"火球术"击中时，看来也会被烧伤烧死）。

当你移动的时候，你可以任意跟分身合体再分开，使敌人搞不清楚你实际所在位置。

敌人必须能看到你才会被法术影响，如果你隐形或敌人闭上眼睛，法术就无效果。但闭上眼睛的生物视同目盲，会受到许多不利影响：除了行动不便外，目盲生物战斗时会有 50% 的失手几率（对他而言，所有对手都是完全隐蔽状态），并失去 AC 的敏捷加值，速度降为一半，"搜索"技能检定和多数与敏捷、力量相关的技能检定都有 -4 减值，同时使对手的攻击检定得到 +2 加值（被视为暂时隐形）。

误导术（Misdirection）

幻术系（五官幻觉）

等级：吟游诗人 2、术士 / 法师 2

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）

目标：单一生物或物品，各边长至多 10 英尺的立方体

持续时间：1 小时 / 每等级

豁免检定：意志，通过则无效（物品）

法术抗力：不可

你可以误导所有能显现灵光的预言系魔法（包括"侦测邪恶"、"侦测魔法"、"辨知谎言"等）。施法时，你指定法术范围内的另一件物品，以代替目标物品。在法术持续时间内，除非施展侦测法术的生物能通过豁免检定，否则他侦测所得结果都是对于你所指定的物品。举例来说，如果附近有一棵树，你可以使自己侦测起来就像那棵树：无邪恶、没有说谎、非魔法、阵营中立等。此法术不会影响其他类别的预言系法术（如"卜筮"、"侦测思想"、"锐耳术 / 鹰眼术"等）。



Mirror Image:Who's the real caster?

镜像术：你看得出谁是真的施法者吗？

假象术（Mislead）

幻术系（虚假幻觉、五官幻觉）

等级：吟游诗人 5、机运 6、术士 / 法师 6、诡术 6

法术成分：姿势

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）

目标 / 效果：自己 / 一个幻象分身

持续时间：1 轮 / 每等级（解消）

豁免检定：无 / 或意志，通过则

不相信（若发生互动）

法术抗力：不可

此法术会制造出一个跟你一样的幻象分身（虚假幻觉），同时你自己变成隐形（和"高等隐形"一样，为五官幻觉）。分身会出现在法术有效范围内，并往你指定方向移动，而你可以往另一方向前进。你也可以使幻象分身完美地叠合在你身体上，使别人无法察觉你已经隐形。分身移动的速度和你一样，它的说话方式和动作非常自然，甚至连气味和触感都跟真的一样。分身虽然不能攻击或施法，但它还是可以做出类似的假动作。

篡改记忆（Modify Memory）

附魔系（胁迫）[影响心灵]

等级：吟游诗人 4

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作（见说明）

距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）

目标：一个活物

持续时间：永久

豁免检定：意志，通过则无效

法术抗力：可

你可以潜入受术者的心灵，篡改一段总长不超过5分钟的记忆，可选择的功效包括：

- 使受术者忘记一件经历过的事件，但无法消除"魅惑术"、"暗示术"、"指使术"或其他类似的法术效果。
- 使受术者想起一件经历的完整细节。例如，记起某次 5 分钟对话中的每个字，或某本书中的一段文字。
- 改变受术者曾经历过的事件细节。
- 捏造一段目标生物从未经历过的事件。

施展此法术需要单动作的时间。如果受术者没有通过豁免检定，你就可以花 5 分钟时间（与你要篡改记忆的时间相同），专注地篡改其记忆。如果在这段时间内你专注中断，或受术者离开有效距离，则法术失败。

篡改过的记忆（尤其是跟直觉太过矛盾者）不一定会影响受术者的行为。一段不合理的记忆（如：使受术者以为自己服了毒），往往会被受术者认为只是作恶梦或喝多了酒。一般"篡改记忆"常用于：捏造一段愉快的会面经验（使受术者对你更友善），篡改上级给受术者的命令，或使受术者忘记曾经见过你和队伍等。DM 有权决定受术者行为是否受此法术影响。

魔邓肯裂解术（Mordenkainen's Disjunction）

防护系

等级：魔法 9、术士 / 法师 9

法术成分：言语

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）

影响区域：半径 30 英尺爆发范围内所有的魔法效应和魔法物品

持续时间：立即

豁免检定：意志，通过则无效（物品）

法术抗力：不可

除了你携带或接触到的物品之外，区域内所有魔法效应和魔法物品都会裂解。也就是说，法术和类法术效果会像受到"解除魔法"一样，终止效果。魔法物品必须进行意志检定，未通过就会还原成一般物品。如果该魔法物品属于某生物所有，在进行意志检定时，意志检定加值可依该物品或该生物较高者计算。

施法者每等级可有 1% 的几率毁掉"防魔法力场"。如果"防魔法力场"幸存，力场内的物品便不受裂解。

施法者每等级也可有 1% 的几率毁掉神器。然而如果你想毁掉神器的话，你必须通过意志检定（DC=25），否则会永远失去施法能力（施法能力无法经由凡人的魔法恢复，连"奇迹术"和"祈愿术"也不行）。

注意：毁掉神器是件危险的事情，有 95% 的几率会引起一些对这神器有兴趣或有关系的强大生物的关注。

魔邓肯忠犬（Mordenkainen's Faithful Hound）

咒法系（创造）

等级：术士 / 法师 5

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）

效果：魅影看门狗

持续时间：1 小时 / 每等级或直到能量散发，之后 1 轮 / 每等级

豁免检定：无

法术抗力：不可

你造出一条只有你看得见的看门狗，它会保卫周遭区域。如果有小型或大型生物进入魅影看门狗附近 30 英尺内，它就会开始大声吠叫（如果看门狗出现时附近已有生物存在，则这些生物可以在 30 英尺范围内自由移动。但如果他们离开又进来，还是会引发吠叫）。看门狗可以看到隐形和灵体生物，不会理会虚假幻影，但会发现幽影幻象。看门狗不会移动。

如果入侵者接近看门狗周围5英尺内，它会停止吠叫展开攻击，每轮咬一口（+10 攻击加值，2d6+3 点伤害）。看门狗拥有隐形生物的战斗优势（一般隐形生物可以获得+2攻击加值，被攻击者失去AC的敏捷加值）。看门狗视为处于准备攻击的状态，所以可以在入侵者的回合中咬第一下。计算伤害减免时，它的啮咬视为 +3 武器。看门狗可以被解除，但不能被攻击。

未触发前，法术的持续时间是 1 小时 / 施法者每等级。然而，一旦看门狗开始吠叫，持续时间就变为 1 轮 / 施法者每等级。如果你和狗的距离超过 100 英尺，此法术就会终止。

材料成分：一个小型银质哨子、一块骨头和一条线。

Dungeons & Dragons

魔邓肯回忆术（Mordenkainen's Lucubration）

变化系
等级：法师 6
法术成分：言语、姿势
施法时间：单动作
距离：个人
目标：自己
持续时间：立即

你可以唤回最近 24 小时内使用过的一个法术，法术等级不超过五级。你必须曾完整施展过该法术。被唤回的法术储存在你的心灵，就像一般已准备的法术一样。如果该法术需要材料成分，你也必须备好。如果你没有材料，还是不能施展该法术。

魔邓肯豪宅（Mordenkainen's Magnificent Mansion）

咒法系（创造）
等级：术士 / 法师 7
法术成分：言语、姿势、器材
施法时间：单动作
距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）
效果：异次元豪宅，三个各边长至多 10 英尺的立方区域 / 每等级（可变）
持续时间：2 小时 / 每等级
豁免检定：无
法术抗力：不可

你造出一座只能从你所在界域进出的异次元房屋。房屋的门看来像是空气中一块 4 英尺宽、8 英尺高而且微微发光的开口。只有你指定的生物才能进入房屋，而且，只要你一踏进屋子，入口就会自动关上变成隐形，但你可以随时从屋内打开入口。屋内是一个连接许多房间的华丽大厅。里面的空气清新温暖。

只要不超出法术允许的效果，你可以任意设计房屋的内部构造。屋内有全套家具，而且食物存量充足，施法者每等级可以造出一顿 12 人份的豪华大餐。屋内还有衣着整齐但近乎透明的仆人。仆人能做的事与"隐形仆役"相同，但它们并非隐形，而且可以在屋内自由走动。施法者每等级可以造出两名仆人。

这间房屋只有一个特定出入口与外界连接，屋内外的环境完全不会相互影响。屋内的人可以正常休息。

器材：一个象牙拱门模型、一块打磨过的大理石和一把小银汤匙。

魔邓肯之剑（Mordenkainen's Sword）

塑能系（力场）
等级：术士 / 法师 7
法术成分：言语、姿势、器材
施法时间：单动作
距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）
效果：一把剑
持续时间：1 轮 / 每等级（解消）
豁免检定：无
法术抗力：可

你造出一个闪闪发光的剑形力场。从施法那一回合开始，你可以指定这把剑攻击范围内的敌人。魔剑的攻击次数是每轮一次，攻击加值为你的施法者等级 + 你的智力加值（法师）或魅力加值（术士），再加上 +3 增强加值。就像所有力场效果一样，它可以击中灵体或虚体生物。它的伤害值为 4d6+3 点，重击威胁范围 19-20，重击倍数 x2。

这把剑只能从你的方向发动攻击，它不能得到夹击加值，也没办法帮助队友夹击。若魔剑离开法术的有效距离、离开你的视野，或你未对它下令，它便会回到你身边盘旋待命。

第一轮之后，每轮你可以命令魔剑攻击另一个目标，这属于标准动作。如果你没有下令，它会一直攻击同一个目标。所有实体攻击都无法对魔剑造成伤害，但"解除魔法"、"解离术"、"毁灭黑洞"或"消抹权杖"可以影响它。魔剑对抗接触攻击的 AC=13。

如果被攻击的生物具有法术抗力，第一次被"魔邓肯之剑"击中时，可以进行一次检定，如果通过的话，此法术就被解除。如果没通过，魔剑就不受影响。

器材：一把白金微缩模型剑，它的握柄与柄端为铜和锌制，打造这把剑要花 250 金币。

召唤坐骑（Mount）

咒法系（召唤）
等级：术士 / 法师 1
法术成分：言语、姿势、材料
施法时间：一整轮
距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）
效果：一匹坐骑
持续时间：2 小时 / 每等级
豁免检定：无
法术抗力：不可

你召来一匹马或矮种马（由你决定）当作坐骑。被召来的马匹身上有马镫、缰绳和马鞍可供骑乘。

材料成分：一些马鬃。

地动术（Move Earth）

变化系
等级：术士 / 法师 6
法术成分：言语、姿势、材料
施法时间：见说明
距离：远距（400 英尺 +40 英尺 / 每等级）
影响区域：长宽至多各 750 英尺、深度 10 英尺以内的泥土
持续时间：立即

Dungeons & Dragons

豁免检定：无

法术抗力：不可

此法术可以移动泥土（粘土、壤土、砂土），效果包括：使堤防崩溃、搬动小丘、沙丘移位等。然而石头不会受到影响。施法时间会因法术影响区域大小而不同。每改变150英尺见方（深度10英尺以内）需要10分钟。如要影响最大平面范围（750英尺×750英尺），要花4小时10分钟。

此法术不能剧烈地改变地表，受影响的区域会先出现波浪状的皱折，整个地表像是冰河一样缓慢移动，直到达成特定形状。树木、房屋、石头和大部分的地上物，只会改变高度和位置，而不会受到伤害。

此法术不能用来挖隧道，也没办法困住或活埋生物。一般主要都是用来挖坑、填平壕沟，或在战争前调整地形轮廓。

材料成分：一个装有各种泥土（粘土、壤土、砂土）的袋子和一把铁刀。

防护负能量（Negative Energy Protection）

防护系

等级：牧师3

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的一个活物

持续时间：1轮/每等级

豁免检定：意志，通过则无效（无害）

法术抗力：可（无害）

此法术可以使生物防护以负能量驱动的不死生物，或某些可以吸取能量等级的法术或武器。"防护负能量"可以导入正能量来中和负能量的攻击。当受术者被负能量击中，导致等级或属性值遭吸取时，他可以进行1d20+施法者等级的掷骰检定，对抗DC=11+攻击者HD。

如果目标生物通过检定，正负能量会在一阵闪光和巨响之后相互抵消。该生物只受到1点伤害，而且不会被吸取等级或属性值。如果攻击者是不死生物，该不死生物会受到2d6点正能量伤害。如果进行攻击的是武器或施法者，则不会受到任何伤害。

如果未通过检定，负能量的攻击还是会作用在受术者身上，攻击者不会受任何伤害。

中和毒性（Neutralize Poison）

咒法系（医疗）

等级：吟游诗人4、牧师4、德鲁伊3、圣武士4、巡林客3

法术成分：言语、姿势、材料/法器

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的单一生物或物品，体积至多为各边长1英尺的立方体

持续时间：立即

豁免检定：意志，通过则无效（无害、物品）

法术抗力：可（无害、物品）

你可以中和目标生物或物品身上的所有毒性。此法术生效之后，中毒生物不会再因该毒素而受伤，也可以恢复该毒素造成的暂时效果。但此法术无法治愈已经存在的立即伤害，如：生命值伤害、暂时属性伤害，或任何无法自行复原的效应。

此法术也可以中和有毒生物或物品上的毒性，但有毒生物会自然补充其毒质。

奥术材料成分：一块木炭。

梦魇（Nightmare）

幻术系（魅影幻觉）[影响心灵、邪恶]

等级：吟游诗人5、术士/法师5

法术成分：言语、姿势

施法时间：10分钟

距离：无限制

目标：一个活物

持续时间：立即

豁免检定：意志，通过则无效

法术抗力：可

你可以造出一个毛骨悚然的恶梦缠住特定生物。"梦魇"会使人失眠而且造成1d10点伤害。被"梦魇"缠住的生物会精疲力尽，24小时内无法准备奥术。

当你施展此法术时，如果有另一名施法者对受术者使用"反制邪恶"，则"梦魇"会被解除，而且该施法者每等级可震慑你10分钟。当你被震慑时，你无法行动并失去AC的敏捷加值，攻击你的人得到+2加值。

如果施法时目标生物是清醒的，你可以选择停止施法（法术终止），或是进入出神状态，静待该生物入睡。只要他一睡着，你就会立即得知并完成施法。如果你在出神时被打扰，法术就会终止。

在出神状态下，你无法知道外界发生的事情，而且身心都处于完全不设防状态（你无法通过任何豁免检定）。

这个法术对不需要睡眠的生物完全无效（如：精灵，但半精灵不算）。

回避侦测（Nondetection）

防护系

等级：巡林客4、术士/法师3、诡术3

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的单一生物或物品

持续时间：1小时/每等级

豁免检定：意志，通过则无效（无害、物品）

法术抗力：可（无害、物品）

此法术可以使目标生物或物品不易被预言系法术发现（如："锐耳术/鹰眼术"、"物品定位术"和"侦测术"。"回

避侦测”也可以干扰水晶球等魔法物品侦测。当有人施展预言系法术侦测目标生物或物品时，该施法者必须通过施法者等级检定（1d20+ 施法者等级），以对抗 DC=11+ 你的施法者等级。如果你将“回避侦测”施展在自己或持有物上，DC=15+ 你的施法者等级。

当“回避侦测”施展于生物时，该生物身上的持有物也同时受到保护。

材料成分：一袋价值 50 金币的钻石粉末。

涅斯图伪装灵光（Nystul's Magical Aura）

幻术系（五官幻觉）

等级：术士 / 法师 1

法术成分：言语、姿势、器材

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的一个物体，重量至多 5 磅 / 每等级

持续时间：1 天 / 每等级

豁免检定：无（见说明）

法术抗力：不可

你可以使一件物品具有像任何魔法物品或法术效应一样的灵光，以瞒过侦测类法术。你可以使一把普通的剑在受侦测时像是 +2 斩首剑，也可以将一把 +2 斩首剑伪装成 +1 剑。

如果要对附有“涅斯图伪装灵光”的物品施展“鉴定术”或仔细鉴视，鉴定者必须进行意志检定。通过即可看穿伪装的灵光，并得知其本质。若未通过，即无法侦测出真正特性。

如果目标物品本身灵光过于强大（如：神器），“涅斯图伪装灵光”就无法作用。

注意：魔法武器、盾牌或盔甲必须是精制品。因此，如果你在一把品质不佳的的剑上施展魔法灵光，则看起来相当可疑。

器材：用来擦拭目标物品的一小块丝布。

涅斯图遮蔽灵光（Nystul's Undetectable Aura）

幻术系（五官幻觉）

等级：魔法 1、术士 / 法师 1

法术成分：言语、姿势、器材

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的一个物体，重量至多 5 磅

持续时间：1 天 / 每等级

豁免检定：无（见说明）

法术抗力：不可

你可以遮蔽一件魔法物品上的灵光，使其无法被侦测。

如果要对附有“涅斯图遮蔽灵光”的物品施展“鉴定术”或仔细鉴视，鉴定者必须进行意志检定。通过即可看穿伪装的灵光，并得知其本质。

器材：用来擦拭目标物品的一小块丝布。

遮蔽物品（Obscure Object）

防护系

等级：吟游诗人 2、牧师 3、术士 / 法师 2

法术成分：言语、姿势、材料 / 法器

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的一个物体，重量至多 100 磅 / 每等级

持续时间：8 小时

豁免检定：意志，通过则无效（物品）

法术抗力：可（物品）

此法术可以使定位法术、水晶球或其他探知方式皆无法得知目标物品的位置。

奥术材料成分：一块变色龙的皮。

隐雾术（Obscuring Mist）

咒法系（创造）

等级：风 1、牧师 1、德鲁伊 1、术士 / 法师 1、水 1

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：30 英尺

效果：以你为中心，云雾扩散出 30 英尺、高 20 英尺

持续时间：1 分钟 / 每等级

豁免检定：无

法术抗力：不可

一股雾气从你四周升起，雾气出现后就不再移动。在雾气范围内，所有生物都无法看见 5 英尺外的东西（即使具有黑暗视觉也一样）。5 英尺内的生物具有半隐蔽效果（进行攻击会有 20% 失手几率），5 英尺外的生物则有完全隐蔽效果（50% 失手几率，而且攻击者无法靠视觉确定对方位置）。

和风（时速 11 英里以上，可用“造风术”产生）可以在四轮之内吹散云雾，强风（时速 21 英里以上）可以一轮吹散。“火球术”、“焰击术”造成的炽焰可以将爆炸范围内的雾气烧光。“火墙术”可以把区域内的雾气除去。

此法术在水中无效。

开关术（Open/Close）

变化系

等级：吟游诗人 0、术士 / 法师 0

法术成分：言语、姿势、器材

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）

目标：可以开、关门户或物品

持续时间：立即

豁免检定：意志，通过则无效（物品）

法术抗力：可（物品）

你可以任意开启或关闭门、箱子、盒子、窗户、袋子、瓶子或其他容器。如果有东西阻碍了开关动作（如：门上的门闩或箱子上的锁），此法术就失败。另外，此法术只能开关重

Dungeons & Dragons

量轻的东西，无法开关大箱盖或巨大的门。

器材：一把铜钥匙。

秩序之怒（Order's Wrath）

塑能系[秩序]

等级：秩序 4

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）

影响区域：爆发范围（各边长 30 英尺的立方区域）内所有非守序阵营生物

持续时间：立即（1 轮）

豁免检定：反射，通过则部分生效（见说明）

法术抗力：可

你可召唤秩序的力量重击敌人。这股力量会形成巨大的网格状立方体，所有非守序阵营的生物都会受伤。

施法者每2等级会对混乱阵营生物造成1d8（最多5d8）点伤害，并会使其晕眩1轮。晕眩生物不能做任何动作，但被攻击时没有任何减值。如果该生物能通过反射检定，他只会受到一半伤害，而且不会晕眩。

对中立生物而言，此法术只能造成一半伤害，且没有晕眩效果。如果该生物能通过反射检定，伤害会再减半（变为四分之一）。

欧提路克冰封法球（Otiluke's Freezing Sphere）

塑能系[寒冷]

等级：术士 / 法师 6

法术成分：言语、姿势、器材

施法时间：单动作

距离：见说明

目标、效果、影响区域：见说明

持续时间：见说明

豁免检定：见说明

法术抗力：可

"欧提路克冰封法球"是个多用途的法术。你可以选择下列三种不同功效之一：

寒冰法球：一团冰冷的物体从你手中飞向远距（400 英尺 +40 英尺 / 施法者每等级）的水或液体。击中后水面会结冰，厚6英寸，面积100平方英尺（10英尺见方）/ 施法者每等级。这层冰施法者每等级可以持续一轮。如果法球击中生物，不会发生任何效果，即使是水系生物也一样。但如果有生物在结冻的水面上游泳，则会被冻在冰中。破冰而出属于整轮行动，而且要通过力量检定（DC=25）。

奥术器材：1 英寸见方的水晶片。

寒冰射线：一条寒冰射线从你的手中射向近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）的目标。你必须进行远程接触攻击检定才能命中。寒冰射线可以造成施法者每等级 1d6（最多 20d6）点寒冷伤害。

奥术器材：一个小型白色的陶瓷锥或棱镜。

寒冰弹：你造出一个跟投石索弹丸差不多大小的冰弹，它摸起来很冷但不会冻伤人。冰弹是一种投掷武器，可以用手投掷（射程单位20英尺）或使用投石索投掷。冰弹击中物品时会炸开，半径10英尺的爆炸范围内，所有目标都会受到6d6点寒冷伤害。若目标生物通过反射检定则伤害减半。如果你一直没有把冰弹丢出去，它在"1轮 / 施法者每等级"之后会自行爆炸。你可以事先设定使冰弹提早自爆，一旦设定就不能再更改（如果在自爆前掷出，还是会爆炸）。

器材：一个小水晶球。

欧提路克魔封法球（Otiluke's Resilient Sphere）

塑能系[力场]

等级：术士 / 法师 4

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）

效果：以目标生物为中心的球状空间，直径 1 英尺 / 每等级

持续时间：1 分钟 / 每等级

豁免检定：反射，通过则无效

法术抗力：可

只要受术者的体型不大过球状空间，身旁即会出现一个发光力场。在法术持续时间内，这个力场会一直把目标生物包在里面。除了"消抹权杖"、"抵消法杖"、"解离术"或针对法球施展的"解除魔法"外，法球完全不会受到损伤。即使法球被破坏，里面的生物也不会受伤。任何东西都无法进出法球，但受术者仍然可以正常呼吸。受术者在法球内的动作不会影响外界，最多只能使法球稍微移动一点。如果要改变法球位置，可由外面的人来推或里面的人慢慢挪动（见第九章有关搬动重物的说明）。

材料成分：一个分为两半的球体，一半是水晶，另一半是透明胶。

欧提路克灵动法球（Otiluke's Telekinetic Sphere）

塑能系[力场]

等级：术士 / 法师 8

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）

效果：以目标生物或物品为中心的球状空间，直径1英尺 / 每等级

持续时间：1 分钟 / 每等级（解消）

豁免检定：反射，通过则无效（物品）

法术抗力：可（物品）

和"欧提路克魔封法球"相同，但被困在法球内的生物或物品变得几乎没有重量。所有被"欧提路克灵动法球"包住

的东西，重量只有原本十六分之一。法球将目标包住之后，你可以用心灵遥控的方式举起法球内原本重达5000磅的东西。心灵遥控的距离是中距（100英尺+10英尺/施法者每等级）。

只要你专注于法球，就可以移动法球内的生物或物品，这些东西原本重量不能超过5000磅。你可以在施法完成的下一轮开始移动法球。专注一轮（标准动作）最多可以将法球移动30英尺。如果你的专注被打断，地面上的法球会停在原地，高处的法球则自由落下，直到落地、法术持续时间结束或你再度恢复专注为止。如果你的专注被打断（无论自愿或"专注"检定失败），只要法术持续时间尚未结束，你可以在之后任一回合恢复专注。

注意：如果法球内物体的原重超过5000磅，感觉上还是只剩十六分之一的重量。因此，法球还是可以滚动。法球坠落的速度是每轮60英尺，这不会对球内的生物或物品造成伤害。

即使你在球内，你还是可以心灵遥控此法球。

材料成分：两个小磁铁和一个分为两半的球体，一半是水晶，另一半是透明胶。

奥图迷舞（Otto's Irresistible Dance）

附魔系（胁迫）[影响心灵]

等级：术士/法师8

法术成分：言语

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的活物

持续时间：1d4+1轮

豁免检定：无

法术抗力：可

受术者不由自主地想跳舞，会开始摇头晃脑打拍子。被"奥图迷舞"影响的生物除了手舞足蹈外什么都不能做。他的AC受到-4减值，只有掷出20才能通过反射检定，而且无法使用盾牌。

穿墙术（Passwall）

变化系

等级：术士/法师5

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

效果：一个5英尺x8英尺的开口、深度1英尺/每等级

持续时间：1小时/每等级（解消）

豁免检定：无

法术抗力：不可

你可以在木墙、土墙或石墙上打开一个魔法通道，但对金属或更硬的物质无效。如果墙壁的厚度超过法术影响距离，便只能在墙上造出一个凹洞或短隧道。连续施展"穿墙术"可以穿过较厚的墙壁。当法术失效时，通道内的生物会从最近的出口弹出来。如果法术被解除或解消，通道内的生物会从最近或唯一的出口弹出。

材料成分：一撮芝麻。

行动无踪（Pass without Trace）

变化系

等级：德鲁伊1、巡林客1

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的一个生物/每等级

持续时间：10分钟/每等级

豁免检定：意志，通过则无效（无害）

法术抗力：可（无害）

受术者可以行走于任何地形，包括：泥地、雪地、尘埃等，且不会留下任何足迹或气味。除非借助魔法，否则无法追踪目标生物。

魔法恒定术（Permanency）

共通

等级：术士/法师5

法术成分：言语、姿势、消耗经验值

施法时间：2轮

距离：见说明

目标、效果或影响范围：见说明

持续时间：永久（见说明）

豁免检定：无

法术抗力：不可

此法术可以使某些特定法术效果永远持续。施展此法术所需的最低等级和经验值依目标法术而定。你可以将自己身上的某些法术效果附上"魔法恒定术"，列表如下：

法术	最低等级	消耗经验值
通晓语言	9级	500 XP
黑暗视觉	10级	1000 XP
侦测魔法	9级	500 XP
防护箭矢	11级	1500 XP
阅读魔法	9级	500 XP
识破隐形	10级	1000 XP
巧言术	11级	1500 XP

你必须先施展所要的法术，然后再接着施展"魔法恒定术"。上表效果不能用在别的生物上。当你用在自己身上时，比你施法当时等级高的施法者可以解除你的"魔法恒定术"。

除了上述效果之外，你可以将自己、其他生物或物品上的某些法术效果，附上"魔法恒定术"，列表如下：

法术	最低等级	消耗经验值
变巨术	9级	500 XP
魔牙	9级	500 XP
提升抗力	9级	250 XP

除此之外，你可以将某个物品或地区上的某些法术效果，附上"魔法恒定术"，列表如下：

法术	最低等级	消耗经验值
魔法警报	9级	500 XP
舞光术	9级	500 XP
幻音术	9级	500 XP
强风术	11级	1500 XP
隐形	10级	1000 XP
魔嘴	10级	1000 XP
相位门	15级	3500 XP
虹光法球	17级	4500 XP
缩物术	11级	1500 XP
重雾术	12级	2000 XP
臭云术	11级	1500 XP
魔法徽记	16级	4000 XP
传送法阵	17级	4500 XP
火墙术	12级	2000 XP
力墙术	13级	2500 XP
蛛网术	10级	1000 XP

施展于其他生物、物品或地区（除了自己以外）的“魔法恒定术”，可以用一般的“解除魔法”解除。

DM可以允许其他法术效果附上“魔法恒定术”。研发该技术所需的时间和金钱与研发该法术本身一样。如果DM不允许某法术附上“魔法恒定术”，则研发必定失败。但你在研发前不会知道究竟是否可行。

消耗经验值：见上表。

永恒幻影（Permanent Image）

幻术系（虚假幻觉）

等级：吟游诗人6、术士/法师6

效果：看得见的虚假幻觉，范围为各边长20英尺的立方区域，每等级再增加一个各边长10英尺的立方区域（可变）

持续时间：永久（解消）

与“无声幻影”相同，但具有视觉、声音、气味和体温，而且永远不会消失。只要保持专注，你可以使幻影在有效范围内任意移动，否则幻影不会做任何动作。

材料成分：一些羊毛和价值100金币的翡翠粉末。

常驻幻影（Persistent Image）

幻术系（虚假幻觉）

等级：吟游诗人5、术士/法师5

持续时间：1分钟/每等级（解消）

与“无声幻影”相同，但具有视觉、声音、气味和体温，而且还依照你事先设定的剧本进行动作。你不需保持专注，幻影就会自行动作。预设剧本可以包括对白。例如，你可以造出一群兽人在玩牌、吵架，最后还打成一团的幻象。

材料成分：一些羊毛和几粒沙子。

魅影杀手（Phantasmal Killer）

幻术系（魅影幻觉）[恐惧、影响心灵]

等级：术士/法师4

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：中距（100英尺+10英尺/每等级）

目标：一个活物

持续时间：立即

豁免检定：意志，通过则不相信（若发生互动）；强韧，通过则部分有效

法术抗力：可

你把目标生物潜意识中最害怕的部份抽取出来，转化成一个可怕怪兽的形象。只有受术者可以看得到“魅影杀手”，你看到的只是一团阴影。如果受术者一开始通过意志检定，就会看穿这怪物不是真的。如果未通过，他会被“魅影杀手”吓到。然后要进行强韧检定。失败的话，就会被活活吓死。即使通过强韧检定，还是会受到3d6点伤害。

如果目标生物通过意志检定，而且还戴着“心灵感应头盔”，怪物会转而攻击你。你必须能识破其真面目，否则也会被吓死。

魅影驹（Phantom Steed）

咒法系（创造）

等级：吟游诗人3、术士/法师3

法术成分：言语、姿势

施法时间：10分钟

距离：0英尺

效果：一匹似幻似真，像马一样的生物

持续时间：1小时/每等级

豁免检定：无

法术抗力：不可

你造出一匹似幻似真、像马一样的生物。这匹马可以供你或你事先指定的另一人骑乘。“魅影驹”的头和身体是黑色，鬃毛和尾巴是灰色，四蹄则像灰蒙蒙的轻烟，奔跑时完全没有声音。它身上看起来有马鞍、马辔与缰绳。它不会主动攻击，但普通动物会尽可能避开它（但狂暴动物和非智能生物还是可能攻击它）。

“魅影驹”的AC=18（-1体型调整值、+4天生防御加值、+5敏捷调整值），HP=7点+1点/施法者每等级。它的HP降到0点时就会消失。“魅影驹”的速度是20英尺/施法者每等级，最高可达240英尺。除了骑乘者之外，它还可以再承载“10磅/施法者每等级”的物品。

随着你的等级上升，“魅影驹”也会陆续获得一些特殊能力，这些特殊能力可以累加。换句话说，12级施法者造出来的“魅影驹”会具有8级、10级和12级的特殊能力。

8级：“魅影驹”可以在沙地、泥地或甚至沼泽地上自由奔驰。

10级：“魅影驹”可以在水面奔驰。

12级：“魅影驹”可以在空中奔驰，不需要桥梁就可越过峡谷等地形。但它只能以水平方式移动，不能飞升。腾空一轮之后就会开始下坠。

14级：“魅影驹”可以在空中飞行，机动性为普通（见《地下城主指南》关于机动性的说明）。d6。

相位门 (Phase Door)

咒法系（创造）

等级：术士 / 法师 7、旅行 8

法术成分：言语

施法时间：单动作

距离：接触

效果：一个 5 英尺 x8 英尺的灵界通道、深度 1 英尺 / 每等级

持续时间：使用 1 次 / 每 2 等级

豁免检定：无

法术抗力：不可

此法术可以在木墙、土墙或石墙上打开一个灵界通道，对其他材质的墙壁无效。“相位门”是隐形的，而且只有你可以看到并使用它。一旦踏入“相位门”，你就会消失，直到从另一端离开才会再度出现。如果你愿意的话，也可以带一个生物同行（体型不超过中型），但视为使用两次。光线、声音和法术都无法穿过此门，所以你也没办法看到门对面的东西。施展“相位门”是个逃跑的好办法，但某些生物（例如相位蜘蛛）还是能轻易地追上你。真知宝石和类似魔法可以使“相位门”现形，但还是无法使其他人使用此门。

“解除魔法”可以解除已存在的“相位门”。如果被解除时有生物正在门内，该生物会由最近的一个出口弹出（与“穿墙术”类似）。

施展“魔法恒定术”会使“相位门”永远存在。你可以在门上设定一些触发条件，使别人也能使用此门。这些条件可以很简单也可以很繁杂。你可以设定有形特质为触发条件，如名字、身分或阵营等，但不能用等级、职业或 HD 等无形特质。

异界誓盟 (Planar Ally)

咒法系（呼唤）[见说明]

等级：牧师 6

效果：召唤总和至多 16HD 的元素生物或异界生物，出现时彼此距离不超过 30 英尺

与“次级异界誓盟”相同，但你可以召唤出一个至多 16HD 的生物，或数个 HD 总和不超过 16 的同类型生物。这些生物视为一个群体，会答应为你做一件事，并要求一项对等报酬。

异界誓缚 (Planar Binding)

咒法系（呼唤）[见说明]

等级：术士 / 法师 6

法术成分：言语、姿势

效果：召唤总和至多 16HD 的元素生物或异界生物，出现时彼此距离不超过 30 英尺

与“次级异界誓缚”相同，但你可以召唤出一个至多 16HD 以下的生物，或数个 HD 总和不超过 16 的同类型生物。每个生物都需个别进行豁免检定以挣脱，而你必须一个个说服他们帮忙。

异界传送 (Plane Shift)

变化系

等级：吟游诗人 6、牧师 5、术士 / 法师 7

法术成分：言语、姿势、器材

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的一个生物，或至多 8 个自愿且牵着手的生物

持续时间：立即

豁免检定：意志，通过则无效

法术抗力：可

你可以把自己或其他生物传送到另一个界域或次元，至多传送八个生物。受术者必须都是自愿且彼此手牵手围成一圈，“异界传送”可以一次传送过去。若从物质界出发，你可以到达任何界域，但要准确到达指定地点很困难，你出现的地点会距离你原本目的地约 5 到 500 英里（五次百分骰总和）。

注意：“异界传送”传送完成后，法术立即结束。如果想回去的话，必须用其他方法。

器材：一截前端分岔的小金属棒，其材质和大小会决定传送到哪个界域或次元。要找到用来传送到特定界域的金属棒可能要花上一番工夫，细节由 DM 决定。

植物滋长 (Plant Growth)

变化系

等级：德鲁伊 3、植物 3、巡林客 3

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：见说明

目标或影响区域：见说明

持续时间：立即

豁免检定：无

法术抗力：不可

“植物滋长”有两种功效：

蔓生：第一种功效使远距（400 英尺 +40 英尺 / 施法者每等级）内的正常植物（草皮、灌木、爬藤、荆棘、树木、藤蔓等）快速增长。这些植物会相互纠结，形成一片草丛或丛林，要通过此处的生物必须劈开或破坏它们。穿越时速度降为 5 英尺，大型或以上的生物则为 10 英尺（DM 可以决定使非常大或非常小的生物快速通过）。目标区域内必须有树丛或树木，法术才会生效。

影响区域可以是半径 100 英尺的圆、半径 150 英尺的半圆，或半径 200 英尺的四分之一圆（由你选择）。你也可以指定不受影响的特定区域。

丰沃：第二种功效以半英里内的一般作物为目标，使来年产量增加三分之一。在许多农业聚落中，牧师或德鲁伊通常都会在春天播种季时施展此法术。

“植物滋长”可以反制“植物凋零”。

DUNGEONS & DRAGONS

毒击（Poison）

死灵系
等级：牧师 4、德鲁伊 3
法术成分：言语、姿势、法器
施法时间：单动作
距离：接触
目标：接触到的一个活物
持续时间：立即（见说明）
豁免检定：强韧，通过则无效（见说明）
法术抗力：可

像自然界的有毒生物一样，如果你成功以近战接触攻击击中对手，你可以在他体内注入剧毒。毒性会立即造成1d10点暂时体质伤害，以后每分钟还会再多造成1d10点暂时体质伤害。每次毒发时，中毒生物都可以进行一次强韧检定(DC=10+施法者等级一半+施法者魅力调整值)，通过的话该次不受伤害。

变形万物（Polymorph Any Object）

变化系
等级：术士 / 法师 8、诡术 8
法术成分：言语、姿势、材料 / 法器
施法时间：单动作
距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）
目标：单一生物或物品
持续时间：见说明
豁免检定：意志，通过则无效（物品）（见说明）
法术抗力：可（物品）

与“变形他人”同，但此法术可以使单一物品或生物变形为另一物品或生物。法术的持续时间要视变形前后差异大小来决定。DM 可以参考下表决定持续时间：

变形后与变形前的同构型	持续时间系数（a）
同界（动物、植物、矿物）	+5
同门（哺乳动物、蕈类、金属等）	+2
体型同级	+2
彼此相关（树枝和树木、狼皮和狼等）	+2
智力相近或较低	+2

(a) 将所有符合的项目相加，以所得的总和再查阅下表。

持续时间系数	范例	持续时间
0	小石子变成人	20 分钟
2	木偶变成人	1 小时
4	人变成木偶	3 小时
5	蜥蜴变成刺尾狮	12 小时
6	绵羊变成羊毛大衣	2 天
7	尖鼠变成刺尾狮	1 周
9+	刺尾狮变成尖鼠	永久

“变形万物”可以使目标物得到新形体的智力值。如果原本形态没有感知或魅力值，同样也以新形体的属性值计算。

与其他变形法术相同，生物变形后若受到毁损，可能会导致该生物受伤或死亡。例如，如果生物变成石头，然后被磨成粉末，该生物就会受伤，甚至死亡。如果生物被变为沙子，那就要用其他方法才能伤害他，例如用“造风术”把沙子吹散。一般该物体如果受到外力而改变形状，生物就会受伤。但大部分情况还是由 DM 决定。你不能将受术者变为构装生物、元素生物、异界生物或不死生物，除非受术者原本就属于该型态。

注意：变形后通常都会使目标生物失去原有能力，且不会得到新形体的能力。唯一的例外是移动能力，变形后的移动能力以新形体为准。此法术无法把一个非魔法物品变形成魔法物品。魔法武器或物品可以变形为别种物品，但魔法能力还是不会改变。

此法术不能制造出贵重原料，如：铜、银、宝石、丝、金和白金。

此法术也可以用来复制其他法术效果，如：“变形他人”、“石化术”、“解除石化”、“化泥为石”或“化石为泥”。

奥术材料成分：水银、透明胶和烟雾。

变形他人（Polymorph Other）

变化系
等级：术士 / 法师 4
法术成分：言语、姿势、材料
施法时间：单动作
距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）
目标：一个生物
持续时间：永久
豁免检定：强韧，通过则无效
法术抗力：可

你可以把受术者变形为另一种生物。变形后生物的体型最小是微型，最大只能比受术者原体型大一级。变形后的HD不能超过你或受术者的HD（视何者较高而定），但无论如何，最高都只能到15HD。你不能将受术者变为构装生物、元素生物、异界生物或不死生物，除非受术者原本就属于该型态。

变形过程中，目标生物的生命值会回复，就跟休息一整天效果一样（但无法回复暂时属性伤害，也不会得到休息一天所带来的其他好处。而且变回原形时不会再度回复生命值）。如果新形体死亡，他会变回原形，但不会复活。

变形后的生物可以获得新形体的肉体和天生能力，但仍保有原本心智。肉体能力包括体型和力量、敏捷、体质属性值。天生能力则包括天生防御、天生武器（如：撕抓、撕咬、俯冲攫取或勒紧，但不包括石化、喷吐攻击、能量吸取、能量伤害等）及类似肉体特性（有无翅膀、手脚数目等）。拥有新的肢体不能使你增加攻击次数（使用双武器攻击时也不会较有利）。天生能力包括一般移动能力（如：走路、游泳和飞翔），但不包括魔法飞行或其他魔法移动能力（如“闪现术”、“任意门”、“相位门”、“异界传送”、“传送术”和“准确传送术”）。变形后也可以获得其他非魔法的天生能力（如：猫头鹰的昏暗视觉）。

如果装备或身体一部分与身体分离的话，会立即变回原形。

变形后的属性和能力以该种族的平均值计算。例如，你不能把受术者变成举重选手而使他获得超高力量值。同理，你不能把受术者变成某种生物的巨型版或小型版，也不能变

DUNGEONS & DRAGONS

成变体生物，例如：可以变成食人魔，但不能变成半龙食人魔。

变形后的生物仍保有原本的智力、感知、魅力、等级、职业、生命值（因体质造成的改变不计）、阵营、基本攻击加值和基本豁免加值（新的力量、敏捷和体质会影响总攻击加值和豁免加值）受术者也保有原本的生物类别（如：类人生物）、特异能力、法术及类法术能力，但不保留超自然能力。

受术者无法得到新形体的超自然能力（如：喷吐和凝视攻击）或特异能力。

只要能满足法术成分，变形后的生物还是可以施法。他必须能发出类人的声音才可以念咒语，要有像人的手，才能施展含姿势成分的法术。受术者无法得到新形体的类法术能力。

变形会造成迷乱。每当变形后的生物遇到危险或紧张状况时（如：战斗），他必须通过意志检定（DC=19），否则就会在所有攻击检定、豁免检定、技能检定和属性检定上受 -2 减值。在变形一段时间后（许多年后），他会慢慢习惯新形体而克服这些不便（DM 决定）。

变形时，受术者的装备也会一同变形成适合新形体的型式。如果新形体不能使用装备（异怪、动物、兽类、魔法兽、构装生物、龙、元素生物、泥形怪物、某些异界生物、植物、某些不死生物、某些变形生物或虫类生物），则这些装备会化为身体一部份且失去作用。变形后的材料或器材法术成分都不能用来施法。如果新形体可以使用装备（精类生物、巨人、类人生物、某些异界生物、大部分变形生物和大部分不死生物），则这些装备也会变成适合的型式，并保有其功能。

你可以自行决定新形体外观上的细节（如：毛色、花纹和肤色），但不能超出该生物应有的正常外观。你也可以控制新形体的特征（如：身高、体重和性别），但还是要在该种族的正常范围内。受术者可以变成所属种族中的其他成员，甚至变成他自己（如果变成自己的话，就不会有任何迷乱减值）。

变形后的生物可以轻易易容成该种族一员。如果你施展此法术来辅助易容，则“易容”技能检定可以得到 +10 加值。

你不能变形成虚体或气态生物，同样地，虚体或气态生物也不能变形。天生具有变形能力者（兽化人、变形怪、高阶德鲁伊等）可以回复原本形态，这属于标准动作。

材料成分：一个空的茧。

变形自己（Polymorph Self）

变化系

等级：巡林客 4、术士 / 法师 4

法术成分：言语

施法时间：单动作

距离：个人

目标：自己

持续时间：1 小时 / 每等级（解消）

与“变形他人”相同，但此法术是使自己变形成另一生物。

在法术持续时间内，你可以不限次数任意变形。每次变形都属于整轮动作，但只有第一次变形可以回复生命值，效果与休息一天类似。

律令目盲（Power Word, Blind）

塑能系（创造）

等级：术士 / 法师 8、战争 8

法术成分：言语

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）

目标：在半径 15 英尺球型区域内生命值总和不超过 200 点的所有生物

持续时间：见说明

豁免检定：无

法术抗力：可

此法术造出一股能使多个生物目盲的魔法冲击波。冲击波会依生命值由低到高陆续影响生物，生命值最低者会先受到影响，接着就一个个累加，直到生命值总和将超过 200 点为止（生命值低于 0 点的生物以 0 点计算）。

此法术的持续时间会因受影响生物的生命值和而变：

生命值总和	持续时间
50 以下	永久
51 到 100	1d4+1 分钟
101 到 200	1d4+1 轮

律令死亡（Power Word, Kill）

塑能系（创造）[死亡]

等级：术士 / 法师 9、战争 9

法术成分：言语

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）

目标：一个活物，或在半径 15 英尺球型区域内的多个生物

持续时间：立即

豁免检定：无

法术抗力：可

施展"律令死亡"时，你可以指定一个或多个生物为目标。

如果指定的是单一目标，而且该生物的生命值未超过100 点，他会立刻死亡。

如果当作区域型法术施展而指定多个目标，则影响区域为半径 15 英尺球状空间。在此球状空间中，生命值未超过20 点的生物会死亡，所有受术者的生命值总和不能超过 200点。此法术会依生命值由低到高陆续影响生物，生命值最低者会先受到影响，接着就一个个累加，直到生命值总和将超过200 点为止（生命值低于 0 点的生物以 0 点计算）。

律令震慑（Power Word, Stun）

塑能系（创造）

等级：术士 / 法师 7、战争 7

法术成分：言语

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）

目标：一个生物

持续时间：见说明

Dungeons & Dragons

豁免检定：无

法术抗力：可

施展“律令震慑”时，你可以使一个生物进入震慑状态，无论他能否听到你的声音。如果该生物的生命值未超过50点，就会被震慑4d4轮；生命值在50点到100点间，会被震慑2d4回合；生命值在101点到151点间，会被震慑1d4回合；生命值大于151点的生物不受影响。

震慑中的生物无法进行动作，并会失去AC的敏捷加值，对其攻击者可获得+2加值。



祈祷术（Prayer）

塑能系（创造）

等级：牧师3、圣武士3

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：30英尺

影响区域：以你为中心，半径30英尺爆发范围内所有敌人和盟友

持续时间：1轮/每等级

豁免检定：无

法术抗力：可

神将恩宠降于你与盟友，并将谴责加诸于你的敌人。你和盟友在攻击检定、武器伤害掷骰、豁免检定和技能检定上，都有+1运气加值。你的敌人在前述掷骰上受-1减值。

魔法伎俩（Prestidigitation）

共通

等级：吟游诗人0、术士/法师0

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：10英尺

目标、效果或影响区域：见说明

持续时间：1小时

豁免检定：无

法术抗力：不可

此法术是法师学徒练习用的小伎俩。施展之后，你可以在一小时的时间内，制造一些简单魔法效果。“魔法伎俩”可以使一磅重的东西缓慢地浮起。每轮可以将体积不超过一立方英尺的东西染色、清理或弄脏。也可以使一磅重的非生命物品加温、降温或加味。这些效果不能造成伤害，也不能打断其他施法者施法。“魔法伎俩”可以制造小东西，但他们看来很粗糙，质地也很脆弱，这些东西不能拿来作为工具、武器或法术成分。“魔法伎俩”不能复制其他任何法术效果。改变过的物体会在一小时后恢复原状（除了移动、清理、弄脏之外）。

“魔法伎俩”一般都是用来吸引注意力、取悦小孩子或纯娱乐。常见伎俩包括凭空演奏音乐、使凋谢的花再度开放、将光球漂浮在手上、扬起一阵风吹熄烛火、为难吃的食物加味，或制造小龙卷风扫除地毯上的灰尘。

虹光法球（Prismatic Sphere）

防护系

等级：保护9、术士/法师9、太阳9

法术成分：言语

距离：10英尺

效果：以你为中心，半径10英尺的球状空间

与“虹光法墙”相同，但可在你四周造出一个固定、不透明且闪耀着七彩虹光的魔法球状空间。这个法球可以阻挡各种外来攻击。法球会不断幻化出各种色彩。

在法球四周20英尺内，未超过8HD的生物若注视法球，会目盲2d4x10分钟（见“目盲术/耳聋术”）。

你可以任意进出或停留在法球附近，不会受到任何伤害。当你在法球内部时，没有任何射击物可以穿过法球（包括法术）。想要攻击或穿过法球的生物，会被各色虹光所影响，每次一种颜色。

因为法球是环绕在你的四周，所以下半球往往会没入地面，只看得到法球上半部。

“虹光法球”上各种颜色作用和“虹光法墙”一样。

虹光喷射（Prismatic Spray）

塑能系

等级：术士/法师7

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

影响区域：锥状

持续时间：立即

豁免检定：见说明

法术抗力：可

你的手中会射出七道不断闪烁变幻的虹彩光芒，每一道光芒都具有不同颜色与效果。在你四周20英尺内，未超过8HD的生物若注视光芒，会目盲2d4轮（见「目盲术/耳聋术」）。在法术影响区域内的生物会随机被光芒击中，造成的效果如下：

1d8	光芒的颜色	效果
1	红	20点火焰伤害（反射，通过则效果减半）
2	橙	40点强酸伤害（反射，通过则效果减半）
3	黄	80点电击伤害（反射，通过则效果减半）

DUNGEONS & DRAGONS

4	绿	中毒（死亡：强韧，通过则部分有效，只受到20点伤害）
5	蓝	石化（强韧，通过则无效）
6	靛	摄魂，与“摄魂术”相同（意志，通过则无效）
7	紫	传送到异界（意志，通过则无效）
8	被两条光芒击中	再掷骰两次以决定两种颜色，8则重掷。

虹光法墙（Prismatic Wall）

防护系

等级：术士/法师 8

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺+5 英尺/每 2 等级）

效果：宽 4 英尺/每等级、高 2 英尺/每等级的法墙

持续时间：10 分钟/每等级

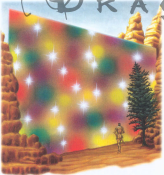
豁免检定：见说明

法术抗力：见说明

“虹光法墙”会造出一个直立于地面、不透明且闪耀着七彩虹光的法墙，这个法墙可以阻挡各种攻击。法墙上闪耀着七种颜色的虹光，每个颜色都有不同的威力和作用。法墙不能移动位置，而你可以任意穿越法墙而不受伤害。但在法墙四周 20 英尺内，未超过 8HD 的生物若注视法墙，会目盲 2d4 轮（见“目盲术/耳聋术”说明）。

法墙的宽度不能超过 4 英尺/施法者每等级，高度不能超过 2 英尺/施法者每等级。如果施展法术时，法墙所在位置内有生物存在，将会干扰法术并导致法术失败。

法墙上的每个颜色都具有特别效果，下表列出七种颜色的出现顺序、对穿过墙或攻击你的生物造成的影响，以及可以用来抵消该颜色效果的法术。



Prismatic wall makes an effective barrier.
“虹光法墙”造出一道护壁。

虹光法墙

光芒颜色	顺序	光芒效果	被下列法术抵消
红	第一种	阻挡非魔法远程武器。 20 点火焰伤害 （反射，通过则效果减半）。	寒冰锥
橙	第二种	阻挡魔法远程武器。 40 点强酸伤害 （反射，通过则效果减半）。	造风术
黄	第三种	阻挡毒气、瓦斯和石化。 80 点电击伤害 （反射，通过则效果减半）。	解离术
绿	第四种	阻挡喷吐攻击。 中毒（死亡：强韧，通过则部分有效，只受到 20 点伤害）。	穿墙术
蓝	第五种	阻挡预言系法术和心灵攻击。 石化（强韧，通过则无效）。	魔法飞弹
靛	第六种	阻挡所有法术。 摄魂，与“摄魂术”相同 （意志，通过则无效）。	昼明术
紫	第七种	可以毁掉所有物品和法术效果的力场。* 传送到异界（意志，通过则无效）。	解除魔法

*紫色光芒的效果看来好像跟其他六个颜色重复，但有些魔法物品一次只产生单一颜色的虹光，而且SR可以抵抗某些颜色效果（见以上说明），故还是要在此分项说明。

如果想要毁掉“虹光法墙”，可以施展对应的抵消法术，依序将颜色消除。消除时必须按照颜色顺序，前一个颜色消除后，才能继续处理下一个颜色。“消抹权杖”或“魔邓肯裂解术”可以把法墙毁掉，但“防魔法力场”无法穿透它。“解除魔法”或其他更高等的解除法术不能解除“虹光法墙”。具有法术抗力的生物可以抵抗“虹光法墙”的影响，但每个颜色都要进行一次施法者等级检定。

燃火术（Produce Flame）

塑能系[火焰]

等级：德鲁伊 2、火 2

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：0 英尺

效果：掌中火焰

持续时间：1 轮/每等级（解消）

豁免检定：无

法术抗力：可

你的掌中出现一团火焰，你可把火焰投掷出去或直接接触敌人。这团火焰可以如同火把一样照亮 20 英尺范围。拿在手上时，不会对你或装备造成伤害。

如果你用近战接触攻击命中对手，会造成 1d4 点伤害，每 2 等级多造成+1 点伤害，最多+10。另外，你也可以把火焰当成投掷类武器，最多可以投到 120 英尺远，这是远程接触攻击（没有距离减值），而且可以造成和近战攻击一样的伤害。在你掷出火焰后，一团新的火焰又会

Dungeons & Dragons

出现在你掌中。

此法术在水中无效。

预置幻影（Programmed Image）

幻术系（虚假幻觉）

等级：吟游诗人 6、术士 / 法师 6

效果：看得见的虚假幻觉，范围为各边长 20 英尺的立方区域，每等级再增加一个各边长 10 英尺的立方区域（可变）

持续时间：永久，直到能量散发，之后 1 轮 / 每等级

与“无声幻影”相同，但幻影必须在符合某些条件时才会启动。幻影具有视觉、声音、气味和体温，还可以说话。

在施展法术时，你可以设定启动幻影的触发条件（可能是某个特定字词）。触发条件可以包含听觉、触觉、嗅觉或视觉成分。条件中不能包含某些无法从外表判断的特质，如阵营（关于触发条件的说明可见“魔嘴”）。

材料成分：一些羊毛和价值 25 金币的翡翠粉末。

投影术（Project Image）

幻术系（幽影幻觉）

等级：吟游诗人 6、术士 / 法师 6

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）

效果：一个幽影分身

持续时间：1 轮 / 每等级（解消）

豁免检定：意志，通过则不相信（若发生互动）

法术抗力：不可

你造出一个自己的幽影分身。除了没有形体外，分身的外观、声音和气味都跟你一模一样。分身的动作和你完全一致（包括说话在内），如果你要使他做不一样的动作，就必须保持专注。你可以通过分身的耳目来观察四周，就像你本体站在它的位置一样。轮到你的行动回合时，你可以自由切换要从分身或你自己的位置来观察。如果你愿意的话，你也可以由分身施展有效距离为“接触”或更远的法术（幽影分身有部分是真实的，所以可以施展你指定的法术）。如果要使幽影对它自己施法，只能施展对幽影有效的法术。

你必须看得到幽影分身，如果幽影离开你的视界，法术就会终止。如果你施展了“任意门”、“传送术”、“异界传送”等会阻碍视线的法术，即使阻碍时间很短，此法术还是会失效。

材料成分：你的复制品（玩偶）。

防护箭矢（Protection from Arrows）

防护系

等级：术士 / 法师 2

法术成分：言语、姿势、器材

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的一个生物

持续时间：10 分钟 / 每等级或直到能量散发

豁免检定：意志，通过则无效（无害）

法术抗力：可（无害）

受此法术防护的生物会增强对远程武器的抵抗能力，得到对远程武器的 10/+1 伤害减免。受术者每次被远程武器所伤时，此法术可以吸收前 10 点伤害值，但 +1 增强加值的武器或魔法攻击的伤害则无法吸收。伤害减免的数值会随着施法者等级而上升，5 级时为 10/+2，10 级为 10/+3，15 级为 10/+4，20 级为 10/+5。一旦此法术吸收的总伤害值达到施法者每等级 × 10（最多至 100）点，效果就会散发消失。

器材：一小片龟壳。

防护混乱（Protection from Chaos）

防护系[秩序]

等级：吟游诗人 1、牧师 1、秩序 1、术士 / 法师 1

与“防护邪恶”相同，但只有被混乱阵营生物攻击时，才会获得偏斜和抗力加值。经由召唤或咒法而来的混乱阵营生物无法碰触目标生物。

防护元素伤害（Protection from Elements）

防护系

等级：牧师 3、德鲁伊 3、机运 3、保护 3、巡林客 2、术士 / 法师 3

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

持续时间：10 分钟 / 每等级或直到能量散发

与“忍受元素伤害”相同，但“防护元素伤害”可以使某一类能量完全无法伤到目标生物。此法术吸收的总伤害值达到施法者等级 × 12 点时，效果就会散发消失。

“防护元素伤害”的效果与“抵抗元素伤害”和“忍受元素伤害”相重叠（但是效果不相加成）。如果人物同时受“防护元素伤害”和其他法术保护，防护类法术会先吸收伤害，直到能量散发耗尽。如果人物同时受“抵抗元素伤害”和“忍受元素伤害”保护，抵抗类法术会吸收伤害，而忍受类法术不会。

防护邪恶（Protection from Evil）

防护系[善良]

等级：吟游诗人 1、牧师 1、善良 1、圣武士 1、术士 / 法师 1

法术成分：言语、姿势、材料 / 法器

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的生物

持续时间：1 分钟 / 每等级（解消）

豁免检定：意志，通过则无效（无害）

法术抗力：不可（见说明）

此法术可防护邪恶阵营生物的攻击、防护心灵控制，且防护经由召唤或咒法而来的邪恶阵营生物。"防护邪恶"会在受术者身边 1 英尺造出一个魔法护罩，此护罩会随着受术者移动，并造成三种主要效果：

第一，被邪恶阵营生物攻击时，受术者的 AC 上有 +2 偏斜加值，豁免检定有 +2 抗力加值。

第二，受术者不会被附身（如"魔魂壶"），也不会被心灵控制所驱使（如：吸血鬼的超自然支配能力，该能力作用类似"支配人类"）。不过，护罩并不能直接阻挡吸血鬼的支配能力，只能使被支配的人不受吸血鬼的心灵驱使。如果法术失效后受术者还在被支配状态，吸血鬼还是可以再次驱使该生物。同样地，如果"防护邪恶"施展于已经被附身的生物，只能使附身的灵魂无法脱离这个躯壳，而不能将他驱走。这个效果可作用于任何阵营生物。

第三，因召唤或咒法而来的生物（见《怪物图鉴》）不能接触受术者。如果召唤生物的天生武器必须接触到受术者才能攻击，他们会立刻停手不再攻击。善良阵营的元素生物与异界生物不受影响。如果受术者攻击或主动以护罩去接触召唤生物，则此效果失效。召唤生物可以用法术抗力克服这层防护，以接触受术者。

奥术材料成分：用银粉在受术者四周画一个半径3英尺的圆圈。

防护善良（Protection from Good）

防护系[邪恶]

等级：吟游诗人 1、牧师 1、邪恶 1、术士 / 法师 1

与"防护邪恶"相同，但只有被善良阵营生物攻击时，才会获得偏斜和抗力加值。经由召唤或咒法而来的善良阵营生物无法接触目标生物。

防护守序（Protection from Law）

防护系[混乱]

等级：吟游诗人 1、牧师 1、混乱 1、术士 / 法师 1

与"防护邪恶"相同，但只有被守序阵营生物攻击时，才会获得偏斜和抗力加值。经由召唤或咒法而来的守序阵营生物无法碰触目标生物。

防护法术（Protection from Spells）

防护系

等级：魔法 8、术士 / 法师 8

法术成分：言语、姿势、材料、器材

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的一个生物 / 每 4 等级

持续时间：10 分钟 / 每等级

豁免检定：意志，通过则无效（无害）

法术抗力：可（无害）

受术者在对法术和类法术能力（不包括超自然能力和特异能力）的豁免检定上得到 +8 抗力加值。

材料成分：一颗价值500金币以上的钻石，敲碎之后撒在目标生物身上。

器材：每个受术者必须持有一个价值1000金币的钻石，如果钻石遗失的话，法术就会失效。

窥视魔眼（Prying Eyes）

预言系

等级：术士 / 法师 5

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：1 分钟

距离：1 英里

效果：造出 1d4 只飘浮魔眼，每等级 +1 个

持续时间：1 小时 / 每等级（见说明）

豁免检定：无

法术抗力：不可

你造出许多个半透明的魔法小球（魔眼），这些魔眼会依照你施法时的指令飞出，侦查环境再返回。当魔眼返回后，它会重现所看到的景象，然后消失。魔眼的尺寸和小苹果差不多，而且可以看到四周 120 英尺（只有一般视觉）。

此法术可以造出 1d4 个魔眼，施法者每等级 +1 个。虽然魔眼很脆弱，但他们相当小而且不易被察觉。魔眼是超微型的构装生物，生命值为 1 点，AC=18（体型调整值 +8），飞行速度 30 英尺，机动性为灵活，"躲藏"技能检定有 +16 的技能调整值。魔眼不能看穿幻象、黑暗、雾气和其他任何能干扰视觉的因素，魔眼必须靠触觉才能飞越黑暗区域。

当你造出魔眼时，你可以给予不超过 25 字的指令来操纵他们。魔眼知道所有你知道的事。例如，如果你认得一般商人的装扮，魔眼也认得出来。可能的指令如下：

"在四百英尺外环绕我，见到危险生物立即回报。"其中"环绕我"是命令魔眼排列成一个以你为中心、等距的水平环形，并会跟随你移动。如果有些魔眼被毁掉或是返回，其他的会自动补满空位，保持等距分散队形。此例中，只要魔眼看到你认为危险的生物就会回报。变形成农夫的龙不会使魔眼警觉。只要有十个魔眼涵盖 400 英尺范围就足以看到任何风吹草动。

"分散到城里找到艾索斯，秘密跟踪他三分钟，然后回报。"其中"分散"是命令魔眼向四面八方移动。此例中，只要任何一个魔眼看到艾索斯，就会跟踪他三分钟。

其他常用的命令包括使魔眼排成一横列、在特定区域内随机飞行或是叫它们跟踪特定种类生物。DM 可以决定你的命令是否适用。

魔眼必须回到你的掌上才能回报。每个魔眼都会在你的心中重现一次它看到的景象，而且只需花费一轮就能重现一小时的影像。

如果魔眼和你的距离超过1英里，它就会消失。然而你和魔眼者失去联系，你不会知道它究竟发生什么事。

"窥视魔眼"的持续时间为施法者每等级一小时，或直到魔眼返回为止。回报完成后，魔眼就会立刻消失。"解除魔法"可以毁掉魔眼，如果施展区域型解除魔法，每个魔眼都要分别豁股。如果魔眼飞进黑暗区域，它可能会撞到墙壁或障碍物而被毁掉。

材料成分：一把水晶弹珠。

净化食粮（Purify Food and Drink）

共通

等级：牧师0、德鲁伊0

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：10英尺

目标：至多1立方英尺/每等级的不洁食物或饮水

持续时间：立即

豁免检定：意志，通过则无效（物品）

法术抗力：可（物品）

此法术可以净化腐烂、酸臭、有毒或其他不洁食物或饮水，使其可以食用。此法术净化过的食粮还是会自然腐败。如果此法术施展于邪水或邪恶加持过的食粮，则会使其腐败。此法术对生物或魔法药水无效。

注意：每加仑水约重八磅。一立方英尺约能容纳8加仑水，重约60磅。

烟火术（Pyrotechnics）

变化系

等级：吟游诗人2、术士/法师2

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：远距（400英尺+40英尺/每等级）

目标：一个火源，体积至多为各边长20英尺的立方体

持续时间：1d4+1轮，或目标生物离开烟雾范围后1d4+1轮（见说明）

豁免检定：意志或强韧，通过则无效（见说明）

法术抗力：可或不可（见说明）

你可以把火源变成一团炫目的烟火或是呛鼻的浓烟。可选择的功效如下：

烟火：目标火源会在一瞬间爆炸成一团五彩缤纷的强光。距离火源120英尺内的生物会目盲1d4轮（意志，通过则无效），只有能看得到火源的生物才会被影响。法术抗力可以避免目盲。除了行动不便外，目盲生物战斗时会有50%的失手几率（对他而言，所有对手都是完全隐蔽状态），并失去AC的敏捷加值，速度降为一半，"搜索"技能检定和多数与敏捷、力量相关的技能检定都有-4减值，同时使对手的攻击检定得到+2加值（被视为暂时隐形）。

浓烟：从火源上会冉冉升起一股呛鼻的浓烟。这股浓烟会覆盖火源四周20英尺的范围，施法者每等级可持续一轮。浓烟覆盖的区域内完全无法看到东西，即使拥有黑暗视觉也一样。区域内生物的力量值与敏捷值受到-4减值（强韧，通过则无效）。即使离开浓烟范围或浓烟消散后，此减值会持续1d4轮。法术抗力也无作用。

材料成分：施展此法术后，目标火源会立刻熄灭。如果火源超过各边长20英尺立方体，则只有部分的火会熄灭。魔法火源不会熄灭，但如果该火源是火系生物（如：火元素），则施法者每等级会使该生物受到1点伤害。

灭火术（Quench）

变化系

等级：德鲁伊4

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：中距（100英尺+10英尺/每等级）

影响区域或目标：一个各边长20英尺/每等级的立方区域（可变），或一个与火相关的魔法物品

持续时间：立即

豁免检定：无或意志，通过则无效（物品）

法术抗力：不可或可（物品）

此法术通常用来扑灭森林大火或其他火灾。此法术可以使影响区域内所有的非魔法火源都熄灭，而且还可以解除区域内所有火类法术。你对每个法术都要进行一次1d20+1/施法者每等级（最多+15）的解除检定，以对抗DC=11+该法术施法者等级。区域内的火系生物会受到1d6点伤害/施法者每等级（最多15d6点，无豁免检定）。

或者，你也可以把此法术施于一个会制造或控制火的魔法物品上（如：火球法杖），如果该物品没有通过意志检定，它就永远失去火类魔法能力（对神器无效）

虹彩图纹（Rainbow Pattern）

幻术系（心灵幻觉）[影响心灵]

等级：吟游诗人4、术士/法师4

法术成分：（言语）、姿势、材料、器材（见说明）

施法时间：单动作

距离：中距（100英尺+10英尺/每等级）

效果：半径15英尺扩散范围内散发着彩色光芒

持续时间：专注+1轮/每等级（解消）

豁免检定：意志，通过则无效

法术抗力：可

一团七彩的耀眼光芒会把生物困在其中。"虹彩图纹"可以困住HD总和不超过24的生物。HD最低的生物会最先被影响，如果HD相同的话，靠近法术中心点的会先受到影响。被影响的生物如果没通过意志检定，就会被困住。被困住的生物不能离开图纹范围，除了自卫之外什么都不能做。因此，他不能逃跑也不能攻击，但被攻击时没有任何减值。一旦受到攻击，该生物就会摆脱法术影响。

Dungeons & Dragons

只要一个简单手势（即时动作），你就可以使"虹彩图纹"每轮移动30英尺（改变法术作用的中心点）。所有困住的生物会跟着一起动，保持在图纹的范围内。如果图纹把受困生物引到危险的环境里（穿过火焰、跳下悬崖等），每个生物可以再进行一次豁免检定。如果生物看不到图纹（如：受到"隐雾术"的遮蔽），就不会受到此法术影响。

此法术对没有视觉的生物无效。

言语成分：术士或法师在施展此法术时不需念咒语。但吟游诗人必须唱歌、演奏或吟诵使法术生效。

材料成分：一块磷。

器材：一个水晶棱镜。

死者复活（Raise Dead）

咒法系（医疗）

等级：牧师5

法术成分：言语、姿势、材料、法器

施法时间：1分钟

距离：接触

目标：接触到的一个死者

持续时间：立即

豁免检定：无（见说明）

法术抗力：可（无害）

牧师可使死去的生物复活。受术者的死亡期间不能超过1天/施法者每等级。而且，受术者的灵魂必须愿意复活（见第十章关于特殊法术效果的说明）。如果受术者不愿复活，法术即失效。愿意复活的受术者不需进行豁免检定。复活之后，受术者会失去一个经验等级（如果只有一级的话，体质下降1点）。

复活之后，受术者生命值等于其HD数，所有降到0的属性值会回复到1，一般的中毒和疾病也会痊愈，但魔法中毒和疾病不能恢复。虽然此法术可以愈合大部分伤口，但遗体仍须保持完整。否则在复活之后，缺损部份不会复生。受术者的装备和所有物不会受到任何影响。

变成不死生物或被死亡类法术杀死的生物不能复活。构装生物、元素生物、异界生物和不死生物不能复活。因衰老而自然死亡的生物也不能复活。

起死回生是个相当痛苦的经验，受术者复活后会失去一个等级，就像被能量吸取一样。没有任何法术可以恢复因复活而失去的等级。如果受术者为1级，则改为失去1点体质。除了因降级而损失的法术外，受术者死前准备的法术也有50%几率会消失。不需准备法术者（如：术士）会因降级而损失法术位，而且有50%几率失去一个未使用的法术位（如同已用掉该法术位一样）。

材料成分：一颗价值500金币以上的钻石。

胡乱动作（Random Action）

附法系（胁迫）[影响心灵]

等级：牧师1

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

目标：一个活物

持续时间：1轮

豁免检定：意志，通过则无效

法术抗力：不可

受术者会在一轮内胡乱动作，无法控制自己行为。受术者的行动由下表随机决定：

1d8	动作
1	攻击自己（除了掷出1以外都算命中）。
2	攻击最近的生物（魔宠也算作被攻击目标"自身"的一部分）。
3	以最快的速度逃跑。
4	丢掉手上的东西。
5	定住不动（视为震慑）。
6	保护自己（全力防御）。
7	说话（以母语说出目前头脑中的念头）或发出噪音（不会说话的生物）。
8	以近战或远程武器攻击施法者（如果不能攻击，则会冲向施法者）。

没有任何效果可以影响掷骰结果。掷骰结果为完全随机。

注意：影响心灵的法术对非智能生物无效。

拉瑞强记法（Rary's Mnemonic Enhancer）

变化系

等级：法师4

法术成分：言语、姿势、材料、器材

施法时间：10分钟

距离：个人

目标：自己

持续时间：立即

此法术可以使你准备或唤回额外的法术。无论是哪一种功效，这些额外法术会在24小时之后消失（如果没有施展的话）。

你可以选择下列功效之一：

·准备：你可以准备等级总和不大于三的法术（如：三个一级法术、一个二级和一个一级法术，或一个三级法术）。戏法在计算时视为0.5个等级。这些额外法术在准备或施展时都跟一般法术一样。

·唤回：你可以唤回在施展"拉瑞强记法"前一轮中施展的法术，法术等级不超过三级。该法术会立即回到你记忆中。

材料成分：一条细绳、由乌贼墨汁和黑龙血调成的墨水。

器材：一块价值至少50金币的象牙板。

拉瑞心灵连线（Rary's Telepathic Bond）

预言系

等级：术士/法师5

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

目标：每3等级选定一个生物，生物之间相距不可超过30

Dungeons & Dragons

英尺

持续时间：10分钟/每等级

豁免检定：无

法术抗力：不可

你与目标生物之间建立起无形的心灵连线，这些生物的智力值必须在6以上。所有目标生物的心灵都会互相联系。此法术只能影响自愿接受连线的生物，所以不用进行豁免检定或法术抗力检定。所有接受连线的生物都可以直接用心灵沟通，不需语言。除此之外，心灵连线不会造成其他影响或效果。一旦连线完成，无论分开多远都有效（但不能跨越不同界域）。

"祈愿术"可以使"拉瑞心灵连线"永远有效，但每次只能使两个生物连线。

材料成分：两种不同生物的蛋壳。

衰弱射线（Ray of Enfeeblement）

死灵系

等级：术士/法师1

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

效果：射线

持续时间：1分钟/每等级

豁免检定：强韧，通过则无效

法术抗力：可

你的手中射出一道忽隐忽现的射线，远程接触攻击检定成功，即可命中目标。目标生物的力量值会受到-1d6的增强减值，施法者每2等级还会再造成-1（最多-5）减值。目标生物的力量值最低只能到1。

冷冻射线（Ray of Frost）

咒法系［创造］［寒冷］

等级：术士/法师0

法术成份：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

效果：射线

持续时间：立即

豁免检定：无

法术抗力：可

从你的指尖射出一道冷冻射线，远程接触攻击检定成功，即可命中目标，造成1d3点寒冷伤害。

阅读魔法（Read Magic）

共通

等级：吟游诗人0、牧师0、德鲁伊0、圣武士1、巡林客1、术士/法师0

法术成分：言语、姿势、器材

施法时间：单动作

距离：个人

目标：自己

持续时间：10分钟/每等级

你可以阅读原本不可解读的魔法文件或符文，包括：书本、卷轴、武器或其他物品上的文字。一般除了被诅咒的卷轴外，阅读动作不会触发文件或符文上的魔法。只要你曾施展"阅读魔法"阅读过某份魔法文件或符文，再阅读同一文件时就不需再施此法术。你的阅读速度是每分钟一页（250个字）。施展法术之后，如果要阅读"守卫结界"，你必须通过DC=13的"辨识法术"技能检定。如果要解读"魔法徽记"，你必须通过DC=19的"辨识法术"技能检定。

器材：一个透明水晶或矿石棱镜。



A wizard uses a ray of frost.
法师施展"冷冻射线"。

缩小术（Reduce）

变化系

等级：术士 / 法师 1

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）

目标：一个生物，或体积至多 10 立方英尺 / 每等级的物品

持续时间：1 分钟 / 每等级

豁免检定：强韧，通过则无效（物品）

法术抗力：可（物品）

此法术使生物或物品立即缩小，体积和重量都会减少。施法者每等级可使受术者的高度、宽度与厚度减少 10%（至多 50%）。重量缩减量约与体积缩减量成正比，如下表所示：

高度减少	重量减少
-10%（× 0.9）	-30%（× 0.7）
-20%（× 0.8）	-50%（× 0.5）
-30%（× 0.7）	-60%（× 0.4）
-40%（× 0.6）	-80%（× 0.2）
-50%（× 0.5）	-90%（× 0.1）

受术者穿戴或携带的装备也会变小，物品或生物的魔法特性不会因此而减弱。例如，变小的 +1 长剑仍然是 +1 长剑、法杖仍然具有它原本功能、变小的药水只是使你不需要喝下那么多液体，便能生效。不过重量、质量和强度会受影响，因此飞掷的石头会因为变轻而造成较小的伤害、锁链变脆弱、绳子变得细长易断等。受术者的生命值、防御等级和基本攻击加值不会改变，但是力量值会随着体积而减少。每缩小 10%，生物的力量值受到 -1 体型变化减值。

在物品缩小的过程中，如果表面有其他脆弱的东西附着，这些附着物可能会损坏。但只要物品本身不损坏，它还是会继续缩小。

减少体积的魔法效果不能累加。

"缩小术"可以反制或解除"变巨术"。

材料成分：一撮铁粉。

脱身大法（Refuge）

变化系[传送]

等级：牧师 7、术士 / 法师 9

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的物品

持续时间：永久，直到能量散发

豁免检定：无

法术抗力：不可

你针对一个事先准备好的物品（如：雕像、镶珠宝的权杖、宝石等），灌注强力魔法。无论持有此物的人在此界域内任何地方，物品上的魔法都可以将他直接传回你的居所。灌注魔法之后，你必须自愿将此物品交给某人，并告知他启动密语。使用该物品时，持有者必须念出密语并敲碎或撕裂该物（标准动作）。然后他和身上所有装备（不能超过 50 磅 / 施法者每等级）会立刻传送到你的居所。此法术不会影响其他生物（但被传送者接触到的魔宠会一起传送）。

施展法术时，你可以把法术效果改为：当念出密语并敲碎物品时，将你传送到持有者身旁 10 英尺内。被传送时，你会大概知道目的地的位置和持有者目前状况。但你无法避免传送。

材料成分：特别处理过的物品，其上必须镶有价值 1500 金币的珠宝。

再生术（Regenerate）

咒法系（医疗）

等级：牧师 7、医疗 7

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：3 整轮

距离：接触

目标：接触到的活物

持续时间：立即

豁免检定：强韧，通过则无效（无害）

法术抗力：可（无害）

受术者的重伤肢体（手指、脚趾、手掌、脚掌、臂、腿、尾，甚至多头生物的头部）、断骨和损坏的器官均可复原。若重伤肢体部分存在且连着躯干，则施法后只需 1 轮的时间，肉体便能再生完全。若否，则需 2d10 轮。"再生术"亦可治愈 1d8 点伤害，施法者每等级再治疗 +1 点，最高 +20 点。

转生术（Reincarnate）

变化系

等级：德鲁伊 4

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：10 分钟

距离：接触

目标：接触到的死者

持续时间：立即

豁免检定：无（见说明）

法术抗力：可（无害）

此法术可使一个死亡不超过一周的生物在新的身体上复生，但受术者的灵魂必须愿意转生（见第十章关于特殊法术效果的说明）。若受术者的灵魂不愿转生，法术便无效，因此受术者无需进行豁免检定。由于灵魂是进入一个新身体，旧有的生理病痛折磨均已消除。此法术会创造出一个全新的成年人身体，使灵魂藉由自然元素转移进入，此过程需要一小时。当身体完成，对象也就成功转生。

转生后的人物会记起前世大部分生活与模样，前世具备的智力、感知、魅力及所有职业属性或技能也都回复。职业、基本攻击加值、基本豁免加值与生命值不变。力量、敏捷与体质则部分取决于新身体。首先要移除该人物的种族修正值

Dungeons & Dragons

（因为他已非原来种族），接着根据下表中的种族重新修正。转生的人物等级降一级（如果该人物为1级，则体质减1点）。

人物属性转换后，可能会使他无法继续原先的职业。如果发生这种变化，该人物最好还是考虑兼职。

转生者根据下表决定种族，或由DM自行决定：

d%	转生后种族	力量	敏捷	体质
01-03	獾	+4	+8	+4
04-09	黑熊	+8	+2	+4
10-13	棕熊	+15	+2	+8
14-17	野猪	+4	0	+6
18-25	人马	+8	+4	+4
26-28	树精	0	+4	0
29-32	鹰	0	+4	+2
33-42	精灵	0	+2	-2
43-46	侏儒	-2	0	+2
47-48	猎鹰	-4	+6	0
49-58	半身人	-2	+2	0
59-78	人类	0	0	0
79-80	豹	+6	+8	+4
81-82	猫头鹰	-4	+6	0
83-86	皮克精	-4	+8	0
87-90	半羊人	0	+2	+2
91-96	狼	+2	+4	+4
97-99	狼獾	+10	+8	+8
100	其他（DM决定）	?	?	?

转生者获得的新身体有时会无法使用某些职业属性，例如：施法者若转生为猎鹰，因为没有手，所以无法施展需要姿势成分的法术。转生者会获得新身体的能力，包括：移动形态、速度、天生防御、天生攻击方式等。细节请见《怪物图鉴》。类人生物转生为动物后，成为魔法兽，仍能使用他前世所会的语言。

“祈愿术”能使转生者恢复原形。

移除目盲/耳聋（Remove Blindness/Deafness）

咒法系（医疗）

等级：牧师3、圣武士3

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的生物

持续时间：立即

豁免检定：强韧，通过则无效（无害）

法术抗力：可（无害）

此法术可治愈目盲或耳聋（由施法者选择），无论效果是否为魔法所造成。若失去耳朵或眼睛，此法术无法重建器官，但若是受伤，则可恢复。此法术可反制或解除“目盲/耳聋”术。

移除诅咒（Remove Curse）

防护系

等级：吟游诗人3、牧师3、术士/法师4

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的生物或物品

持续时间：立即

豁免检定：意志，通过则无效（无害）

法术抗力：可（无害）

你可立即移除物品或人身上的所有诅咒。此法术不能将盾牌、武器或盔甲上的诅咒移除，但可使受该物品诅咒影响的人脱离诅咒。某些特殊诅咒无法以此法术反制，或必须在施法者等级高于诅咒者时才能被反制。

“移除诅咒”可反制或解除“降咒”。

移除疾病（Remove Disease）

咒法系（医疗）

等级：吟游诗人3、牧师3、德鲁伊3、巡林客3

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的生物

持续时间：立即

豁免检定：强韧，通过则无效（无害）

法术抗力：可（无害）

你可以治愈受术者身上所有疾病。此法术也可以杀死寄生生物（包括烂绿泥和蛆等）。

注意：由于此法术的持续时间为“立即”，故无法预防再次感染。

移除恐惧（Remove Fear）

防护系

等级：牧师1

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

目标：一个生物，每4等级多加一个，生物之间相距不可超过30英尺

持续时间：10分钟，见说明

豁免检定：意志，通过则无效（无害）

法术抗力：可（无害）

你可鼓舞受术者勇气，使其获得+4士气加值以对抗恐惧效果，效果持续10分钟。如果受术者当时已受恐惧效果影响，则可再进行一次豁免检定，并有+4士气加值。

“移除恐惧”可反制或解除“惊恐术”。

移除麻痹（Remove Paralysis）

咒法系（医疗）

等级：牧师2、圣武士2

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）

目标：至多四个生物，生物之间相距不可超过 30 英尺

持续时间：10 分钟，见说明

豁免检定：意志，通过则无效（无害）

法术抗力：可（无害）

你可以解除生物的暂时麻痹状态或类似魔法效应，包括：被食尸鬼接触、“定身术”或“缓慢术”等。若将法术施于单一生物上，可抵消麻痹状态；若施于两个生物，每一生物可针对该效应状态重新进行豁免检定，并获得 +4 抗力加值；若施于三或四个生物上，每一生物可针对该效应状态重新进行豁免检定，并获得 +2 抗力加值。

此法术无法回复属性减值、属性伤害或失去的属性值。

驱离金石（Repel Metal or Stone）

防护系

等级：德鲁伊 8

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）

影响区域：以你为起点，往前沿伸宽 120 英尺高 10 英尺的弥漫范围

持续时间：1 轮 / 每等级

豁免检定：无

法术抗力：不可

与“驱离木材”类似，你往前直射出一股无形能量波，所经范围内所有金属与岩石物品都被驱离至法术距离外。直径大于3英寸的固定金属或石材物品、重于500磅的活动金属或石材物品都不受影响。其他物品则会后退，包括：活化物体、石砾和身着金属防具的生物。直径不到 3 英寸的固定物会弯曲或折断，碎片随着能量波移动。受此法术影响的物品以每轮 40 英尺的速度驱离。

金属防具、剑等物品会被能量波往后推，其穿戴者会被拖着走。含有金属成分的魔法物品也会受影响，除非有“抗魔法力场”的阻挡。

施法后，能量波的行进方向即已决定。你可以进行别的动作，甚至离开也无妨。能量波在法术持续时间内会自行扫荡。

驱离害虫（Repel Vermin）

防护系

等级：动物 4、牧师 4、德鲁伊 4

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：10 英尺

影响区域：以你为中心，半径 10 英尺弥漫范围

持续时间：10 分钟 / 每等级

豁免检定：无或意志，通过则无效（见说明）

法术抗力：可

一道看不见的障壁挡住害虫。若害虫的HD未超过你等级的三分之一，则无法穿透障壁。HD大于你等级三分之一的害虫，若通过意志检定即可穿透，但受到 2d6 点伤害。穿透障壁会遭致疼痛，因此对侵略性较低的害虫可起到吓阻的效果。

驱离木材（Repel Wood）

变化系

等级：德鲁伊 6、植物 6

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）

影响区域：以你为起点，往前沿伸宽 120 英尺高 10 英尺的弥漫范围

持续时间：1 分钟 / 每等级

豁免检定：无

法术抗力：不可

你往前发出一道能量波，行进方向由你指定。能量波行经路径内所有的木制物品均被驱离至法术距离外。直径大于 3 英寸的固定木制品不受影响，但未固定的物体（如：木桶或攻城车）则受影响。直径不到 3 英寸的固定物品会解体或破裂，碎片随着能量波移动。受此法术影响的物品以每轮 40 英尺的速度驱离。

木盾、矛、木制武器柄或把手、箭、弩等物品亦受驱离，配戴者会被拖着走（被物品拖着走的生物可以放手，被盾拖拉的生物可将其卸下，这属于移动等效动作）。如果矛是用力插在地上或嵌住，则会断裂。含有木材成分的魔法物品也会受影响，除非有“抗魔法力场”的阻挡。

施法后，能量波的行进方向即已决定。你可以进行别的动作，甚至离开也无妨。能量波在法术持续时间内会自行扫荡。

防生物力场（Repulsion）

防护系

等级：吟游诗人 6、牧师 7、保护 7、术士 / 法师 6

法术成分：言语、姿势、器材 / 法器

施法时间：单动作

距离：最高至 10 英尺 / 每等级

影响区域：以你为中心，最大半径 10 英尺 / 每等级的弥漫范围

持续时间：1 轮 / 每等级（解消）

豁免检定：意志，通过则无效

法术抗力：可

在你周围造出隐形力场，并随着你移动，此力场可防止任何生物接近你。你可在施法时决定力场大小（上限依你的等级而定）。在力场内或要进入力场的生物都得进行检定，失败则无法在法术持续时间内靠近你。被驱离的生物行动不受其它限制，可以攻击别的生物、施法，也可用远程武器攻击你。如果你靠近已受影响的生物，不会有任何事发生（该生

物不会因而后退）。若你接近到对方可触范围，对方可用近战武器攻击你。受驱离的生物若离开后又再度接近，仍会受到法术影响。

奥术器材：一对犬类小雕像，一黑一白，以一对小铁棒相连。

提升抗力（Resistance）

防护系

等级：吟游诗人0、牧师0、德鲁伊0、圣武士1、术士/法师0

法术成分：言语、姿势、材料/法器

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的生物

持续时间：1分钟

豁免检定：意志，通过则无效（无害）

法术抗力：可（无害）

将魔法能量注入受术者，使受术者的豁免检定获得+1抗力加值。

奥术材料成分：一领微型斗篷。

抵抗元素伤害（Resist Elements）

防护系

等级：牧师2、德鲁伊2、火3、圣武士2、巡林客1、术士/法师2

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

持续时间：1分钟/每等级

与“忍受元素伤害”相同，但此法术每轮可吸收12点伤害。

“抵抗元素伤害”的效果与“忍受元素伤害”和“防护元素伤害”相重叠（但是效果不相加成）。如果人物同时受“防护元素伤害”和其他法术保护，防护类法术会先吸收伤害，直到能量散发耗尽。如果人物同时受“抵抗元素伤害”和“忍受元素伤害”保护，抵抗类法术会吸收伤害，而忍受类法术不会。

复原术（Restoration）

咒法系（医疗）

等级：牧师4

法术成分：言语、姿势、材料

与“次级复原术”相同，不过此法术还能解除负能量等级，使经验等级遭吸取的生物回复一个经验等级。施展此法术时，受术者被吸取等级之后经过的天数，不得超过施法者等级，否则无法回复。例如，一个10级人物遭尸妖击中降至9级，“复原术”可将该人物的经验值回复到10级人物所需的最低经验值（45000点），从而恢复人物的HD与等级。

“复原术”可治愈所有暂时属性伤害，并且回复某一属性被永久吸取的数值（若有多项属性都被吸取，由施法者选择其一）。

“复原术”无法回复由于死亡造成的降级或体质丧失。

材料成分：价值100金币的钻石尘，洒于受术者身上。

复生术（Resurrection）

咒法系（医疗）

等级：牧师7

持续时间：10分钟

与“死者复活”相同，不过此法术可回复任何亡者的生命与全部力量。无论遗体状态如何，只要该生物身体有任何一小部分留存，便可复活，但该部分必须属于该生物死亡时的身体（被施以“解离术”后的残留物质，视为该生物的一部分）。只要死亡时间不超过施法者等级×10年的死亡者均可复生。

法术完成时，该生物的生命值恢复至最大生命值，之前准备的法术也可恢复。然而受术者的经验等级会降一级（若人物为1级，则减1点体质）。

遭到死亡效果致死，或变成不死生物而后被摧毁者，也能复生。但因年老而自然死亡者无法复生。

材料成分：挥洒圣水，加上价值至少5000金币的钻石。

反重力（Reverse Gravity）

变化系

等级：德鲁伊8、术士/法师7

法术成分：言语、姿势、材料/法器

施法时间：单动作

距离：中距（100英尺+10英尺/每等级）

影响区域：一个各边长10英尺的立方区域/每2等级（可变）

持续时间：1轮/每等级（解消）

豁免检定：无（见说明）

法术抗力：不可

此法术反转法术范围中的重力方向，使范围内所有未固定的物体和生物，均往上“坠落”至法术范围顶端。若途中有坚固物（如：天花板），受术者会重重“摔”在其上，就像摔落在地上一样。如果受术者未遭任何物体阻挡而掉至法术范围顶端，则会停留在该处，微微晃动，直到法术结束为止。法术结束时，受术者便直落而下。

施法时，若法术范围内有任何东西可供受术者抓住，则受术者可尝试进行反射检定避免往上掉。会飞或会飘浮的生物可使自己不往上掉。

奥术材料成分：一块天然磁石和一些铁屑。

正气如虹（Righteous Might）

变化系

等级：牧师5、力量5

法术成分：言语、姿势、法器

Dungeons & Dragons

施法时间：单动作

距离：个人

目标：自己

持续时间：1 轮 / 每等级

你的整个身体变为两倍高，身上的装备也随比例变大。这种变化有以下效果：

- 你的力量值获得 +4 体型变化加值。
- 你的体型变大一级，这会改变 AC 与攻击检定的体型调整值（若你原先的体型为超小型、小型、中型或大型，此两项数值均 -1）。
- 体重增加八倍。
- 武器尺寸也变大一级，伤害值增加，如下表所示。

伤害害值	新伤害值
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8	2d6
1d10	2d6
1d12	2d8

例如，人类牧师乔森施展"正气如虹"，体型变成大型，使得 AC 与基本攻击加值均 -1，但力量值 +4（因为由 12 增至 16），可使近战攻击检定与伤害掷骰获得 +2 属性加值。此外，他的钉头锤变成大型，伤害值从 1d8 点增至 2d6 点（再加上其他魔法加值）。

魔法物品虽跟着放大，其魔法性质不会跟着改变。

魔绳术（Rope Trick）

变化系

等级：术士 / 法师 2

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的绳段，长度在 5 英尺至 30 英尺间

持续时间：1 小时 / 每等级（解消）

豁免检定：无

法术抗力：不可

当此法术施展于长度在 5 至 30 英尺间的绳子时，绳的一端会往上升，直到整条绳子垂直悬在空中为止，看上去有如绳的上端固定在空中。事实上，绳的上端是固定在所有界域之外的某个异次元空间。这个异次元空间可藏匿至多八个生物（体型不限）。该异次元空间中的生物位于所有法术的有效距离之外（包括预言系），除非该法术可以跨越界域。异次元空间内的生物可以收起绳子，使绳子由原本空间中"消失"，此时绳子算是八个生物之一。绳子可支撑 16000 磅的重量，重量超过会扯下绳子。

法术无法穿过异次元通道，区域型法术的效果也一样。躲在异次元空间中的生物可看到外面，如同绳上方开了一扇长 3 英尺、宽 5 英尺的窗户。这扇窗子位于主物质界，但却是隐形的，就算有生物能看见它，也无法看穿它。法术结束时，在该异次元空间中的所有生物都会掉落下来。绳索一次只允许一人攀爬，若攀爬者不想爬进异次元空间，也可以停在绳子上。

注意：在物质界中创造一个异次元空间，或将异次元空间带入物质界是相当危险的事。

材料成分：磨成粉状的玉米提炼物和一个羊皮纸绞扭成的纸圈。

锈蚀爪（Rusting Grasp）

变化系

等级：德鲁伊 4

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：接触

目标：一件含铁的非魔法物品（或物品被接触点半径 3 英尺内的部分）或一个含铁生物

持续时间：见说明

豁免检定：无

法术抗力：不可

你接触的任何铁或铁合金制品都会瞬间腐蚀，锈迹斑斑而不堪使用。若目标大到超过半径 3 英尺（如：一扇铁门或"铁墙术"），则半径 3 英尺内的铁制部分均遭锈蚀损毁。金属制的魔法物品不受此法术影响。

战斗中，你可以用"锈蚀爪"对敌人防具进行一次近战接触攻击，若成功，"锈蚀爪"可借着锈蚀，对金属防具的 AC 造成 1d6 减值（以该防具所提供的防护值为上限）。例如，全身铠甲的 AC（+8）最低可降到 +2，依掷骰结果而定。

要在战斗中使用此法术击中敌人的武器较为困难。你必须瞄准武器进行近战接触攻击（见第八章有关的说明）。被击中的金属武器立即损毁。

注意：攻击敌人武器会引发借机攻击。而且你必须接触到该武器。

此法术对于铁制生物立即造成 3d6 点伤害，施法者每等级再造成 +1（最多 +15）点伤害。此法术每等级持续一轮，你每轮可以进行一次近战接触攻击。

圣域术（Sanctuary）

防护系

等级：牧师 1、保护 1

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的生物

持续时间：1 轮 / 每等级

豁免检定：意志，通过则无效

法术抗力：否

任何敌人若试图伤害或直接攻击受术者（包括以他为施法目标），就必须接受意志检定。检定若成功，则敌人可正常攻

击，不受法术影响。若检定失败，则敌人无法完成攻击，攻击者失去该次行动，在法术持续时间内无法直接攻击受术者。攻击时若非针对受术者则不受影响。此法术无法保护该生物免于区域型或效果型法术影响（如“火球术”、“四级召唤怪物术”等）。受“圣域术”保护期间，受术者无法攻击，否则会使法术结束。但他可施展非攻击性的法术或其他能力，例如：受保护的牧师可进行医疗、施展“祝福术”或“光亮术”等。

群体惊恐术（Scare）

死灵系[恐惧、影响心灵]

等级：吟游诗人 2、术士 / 法师 2

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）

目标：半径 15 英尺内所有生物

持续时间：1 轮 / 每等级

豁免检定：意志，通过则无效

法术抗力：可

与“惊恐术”同，但此法术能使HD不超过6的所有目标生物陷入惊恐。

材料成分：一小块不死生物的骨头，可以是骷髅、僵尸、食尸鬼、妖鬼或木乃伊。

障幕（Screen）

幻术系（五官幻觉）

等级：术士 / 法师 8、诡术 7

法术成分：言语、姿势

施法时间：10 分钟

距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）

影响区域：一个各边长30英尺的立方区域/每等级（可变）

持续时间：1 天

豁免检定：无；或意志，通过则不相信（若发生互动）（见说明）

法术抗力：否

此法术乃结合数种元素而形成，能有效地阻绝探知和直接观察。施展法术时，你决定法术范围内哪些事物可被观察，哪些不行。你只能简单地设定你创造出的幻象。例如，指定你的幻象和另一位人物幻象在法术持续时间内下棋，但你不能设定幻象休息、进食后再继续下棋。你可以使一处十字路口看来空旷无人，但那儿其实正有一队军队通过。你可以使每个人都隐形，包括路过的陌生人，或使得你的队伍无法被侦测，甚至还能使队伍中每隔五人就有一人现形。一旦你设定好，就不能更改。

意图探知此法术区域者，无需检定便自动侦测到你所设定的景象，声音与视线都与你创造的幻象相符。例如，草地上的一群人可以完全隐而不现，就像是毫无人迹，只有鸟儿吱吱喳喳。

若直接观察者有理由怀疑所见，可进行豁免检定（每个幻象一次）。当然，若看到一队军队从一端消失，又从另一端出现，他们当然有理由怀疑。即使进入法术区域，也不会取消幻象，亦不必然需要检定，只要隐匿者能避开那些受幻术欺骗者即可。

探知（Scrying）

预言系

等级：吟游诗人 3、牧师 5、德鲁伊 4、术士 / 法师 4

法术成分：言语、姿势、材料 / 法器、器材

施法时间：1 小时

距离：见说明

效果：魔法感应场

持续时间：1 分钟 / 每等级

豁免检定：无

法术抗力：不可

你可以看到或听到远方生物，但必须通过“探知”技能检定，难度取决于你对目标生物的了解程度，和你与该目标生物之间有无任何实体关连。若目标位于其他界域，则“探知”技能检定受到 -5 减值。

知识	难度等级
一无所知 *	20
二手信息（你对目标有所耳闻）	15
一手信息（你见过目标）	10
熟悉（你认识目标）	5

* 当你对目标一无所知时，必须与目标有某种关联。

关联	探知检定加值
目标的画像或图片	+5
拥有其所有物或衣物	+8
身体的一部分、一束毛发、指甲等等	+10

此法术会在目标生物周围造出一个魔法感应场，目标生物的智力值若为 12 或更高，可进行“探知”技能检定（或智力检定），DC=20，通过则可察觉魔法感应场。

你可以透过“探知”施展下列法术：“通晓语言”、“阅读魔法”、“巧言术”和“黑暗视觉”。施法者每等级有 5% 的机会可正确施展下列法术：“侦测魔法”、“侦测混乱”、“侦测邪恶”、“侦测善良”、“侦测守序”与“传讯术”。

秘法材料成分：猎鹰、老鹰或鹏鸟之眼，硝酸、铜和锌

法师、术士或吟游诗人器材：手工精致、光可鉴人的银镜，价值至少 1000 金币，镜面至少要 2 英尺 × 4 英尺大小。

牧师器材：价值至少 100 金币的圣水瓶。

德鲁伊器材：天然的水塘。

塑语术（Sculpt Sound）

变化系

等级：吟游诗人 3

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）

目标：每等级一个生物或一个物体，生物或物体之间相

Dungeons & Dragons

距不可超过 30 英尺

持续时间：1 小时 / 每等级（解消）

豁免检定：意志，通过则无效（物体）

法术抗力：可（物体）

你改变目标对象的声音。你可以无中生有（如：使树木唱歌）、使声音消失（如：使一队嘈杂的冒险者寂静无声），或将声音的性质改变（如：使某位施法者的声音变成猪叫）。所有的受术者或物体都必须以同样方式变声，一旦完成变声，就无法更改。

你可以改变声音的特色，却无法说出你自己不会的话语。例如，你无法改变自己的声音，使它听起来像在下达命令以启动某件魔法物品，除非你知道该命令。

施法者的声音若遭到戏剧化的改变（如前述猪叫声），则无法施展需要言语成分的法术。

灼热光辉（Searing Light）

塑能系

等级：牧师 3、太阳 3

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）

效果：射线

持续时间：立即

豁免检定：无

法术抗力：可

你将神圣力量集中，由张开的手掌射出一道如太阳光束般的强光。你必须进行远程接触攻击，若成功才能击中目标。施法者每 2 等级可使道光束击中的目标生物受到 1d8 点伤害（最高 5d8 点），或使构装生物与非活化物体受 1d6 点伤害（最高 5d6 点）。不死生物则受到施法者每等级 1d6 点伤害（最高 10d6 点）。若阳光为该不死生物的致命弱点（如：吸血鬼），则受到施法者每等级 1d8 点伤害（最高 10d8 点）。

秘密文页（Secret Page）

变化系

等级：术士 / 法师 3

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：10 分钟

距离：接触

目标：接触到的纸页，面积至多 3 平方英尺

持续时间：永久

豁免检定：无

法术抗力：不可

此法术改变一页纸上的实际内容，呈现出完全不同的文件，例如：一张地图变为一纸买卖乌木手杖的合同、法术内文变为帐目表或其他法术。"爆裂符文"或"蛇纹法印"可施展于此文件上。

只靠"通晓语言"无法揭露"秘密文页"的内容。你可以设定说出特定字词以显示原始内容，研读之后，又回复成秘密文页的形式。将该特定字词连续念两次可解除此法术。"侦测魔法"的结果会是"微光"，但无法揭示真实内容。"真知术"可得知存在隐藏的秘密文页，但无法揭示原始内容，除非同时施展"通晓语言"。"秘密文页"可被解除，"抹消术"则会将隐藏其中的书写内容销毁。

材料成分：鲱鱼鳞粉与鬼火髓。

识破隐形（See Invisibility）

预言系

等级：吟游诗人 2、术士 / 法师 2

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）

影响区域：锥状

持续时间：10 分钟 / 每等级（解消）

豁免检定：无

法术抗力：不可

你可以见到任何隐形事物，包括星界体和灵体，就好像它们是正常可见一样。

此法术不能揭示隐形的方法，不过星界旅行者因为有银线连结，所以很容易辨认（见"星界投射"）。此法术无法看穿幻象或不透明物体，更不能找出躲藏、隐匿或以类似方法使你难以察觉的生物。

材料成分：一撮滑石粉和少许银粉。

伪装术（Seeming）

幻术系（五官幻觉）

等级：术士 / 法师 5

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）

目标：每 2 等级可指定一人，人与人之间相距不可超过 30 英尺

持续时间：12 小时

豁免检定：意志，通过则无效或不相信（若发生互动）

法术抗力：可或不可

与"变颜术"相同，但你能改变他人容貌。受术者若遭杀害，则回复原有面貌。

受术者若非自愿，可进行意志检定或法术抗力使法术失效。

短讯术（Sending）

塑能系

等级：牧师 4、术士 / 法师 5

法术成分：言语、姿势、材料 / 法器

施法时间：10 分钟

距离：见说明

Dungeons & Dragons

目标：一个生物

持续时间：1轮（见说明）

豁免检定：无

法术抗力：不可

你与熟悉的一个特殊生物联系，传送25字以内的短讯给对方。如果对方认识你，便能知道是你传的讯息。他能以同样方式立即回复。智力值只有1的生物能理解你所传的短讯内容，却因智力过低而无法回复。即使对方收到讯息，也不一定要遵从指示行动。

如果你欲传讯的生物所处界域与你不同，则讯息会有5%的几率遗失（该异界的环境状况可能使传讯遗失的几率升高，这由DM决定）。

奥术材料成分：一小段细铜线。

蛇纹法印（Sepia Snake Sigil）

咒法系（创造）[力场]

等级：吟游诗人3、术士/法师3

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：10分钟

距离：接触

目标：接触到的一本书或手稿

持续时间：永久，直到能量散发，或被释放，或经过1d4日+1日/每等级（见说明）

豁免检定：反射，通过则无效

法术抗力：否

当你施展“蛇纹法印”时，施法目标（如：一本书、卷轴或地图）的内文会出现一个蛇形小徽记。该段内文（含徽记）不得少于25个字。任何人读到这段包含徽记的内文时，蛇纹会化为实体径直攻击阅读者，但徽记与读者之间必须有效果线。单单看到内文不会触发法术，必须有意阅读才会。受法术攻击的目标可进行豁免检定，若成功，则蛇纹会在一阵棕褐色的闪光烟雾中随巨响消散；若未通过检定，则会被一个闪烁着琥珀光辉的力场包围，动弹不得，直到被释放，或经过1d4日+1日/施法者每等级。

受琥珀力场围困的生物不会变老，也不需呼吸、进食与睡眠，且法术不会补回。他处于假死状态，对周围毫无知觉。该生物仍可能受外力伤害（甚至可能致死），因为琥珀力场不会防护任何物理伤害。然而，如果他的生命值处在-1点至-9点之间，他不会因为濒死而失去生命值，也不会回到稳定状态，直到法术结束。

一般的观察无法看出此隐藏法印，“阅读魔法”只能察觉受术文件上有魔法。“解除魔法”可移除法印。“抹消术”会毁去该文件上的所有内文。“蛇纹法印”可结合其他能隐藏或篡改内文的法术，如“秘密文页”。

材料成分：价值500金币的琥珀粉末，任何蛇的蛇鳞一片，香菇孢子一撮。

隔离术（Sequester）

防护系

等级：术士/法师7

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的单一生物或物体，体积至多为一个各边长2英尺的立方体/每等级

持续时间：1日/每等级（解消）

豁免检定：意志，通过则无效（物体）

法术抗力：可（物体）

此法术不只会保护目标免于预言系法术侦测或定位，还能使目标隐形，使人无法看见。因此，此法术可用来遮掩密门或宝库。若使用触觉或其他装置（如：百眼法袍或真知宝石），仍可探测到目标。受法术作用的活物和不死生物会陷入昏睡，呈假死状态，直到法术结束或被解除。

注意：受术者若通过意志检定则不会被隔离。

材料成分：一根石化蜥蜴睫毛、透明胶、一杯白漆。

阴魂咒法术（Shades）

幻术系（幽影幻觉）

等级：术士/法师6

与“幽影咒法术”相同，可模拟术士或法师的咒法系法术，但法术等级可达五级，而且创造出来的咒法系法术幻象，拥有原法术60%的强度。

幽影咒法术（Shadow Conjuration）

幻术系（幽影幻觉）

等级：术士/法师4

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：见说明

效果：见说明

持续时间：见说明

豁免检定：意志，通过则不相信（若发生互动）；视模拟法术而定（见说明）

法术抗力：不可（见说明）

你使用幽影界的物质塑造出几可乱真的幻象，形象可为生物、力场或物体。你可模拟术士或法师的咒法系法术，法术等级可达三级，强度只有原法术20%。但若有生物相信它们为真，对该生物而言，其强度为百分之百。

跟幻象发生互动者可进行意志检定，若成功即能识破此幽影幻觉。

幻象的攻击性法术（如“火焰箭”）可正常发挥效果，除非对方通过意志检定。不相信的生物遭受攻击时只受到五分之一的伤害。若该攻击除了造成伤害外还有其他效果，则在不相信的状态下，效果减为五分之一（若可如此计算），或只有20%的机会发生。无论相信与否，受害者仍可对模拟的法

术进行原有的豁免检定，法术抗力亦有效。

对于相信者而言，幽影物体或物质会造成正常效果，对不相信者则效果减为五分之一，或只有20%的机会发生。例如，模拟“隐雾术”产生出的隐雾只能在25英尺产生半遮蔽，而非5英尺。

幽影生物生命值为正常值的五分之一（不论是否被识破），其属性、弱点与造成的伤害均与原物相同。但面对不相信者时，它们造成的伤害仅为正常的五分之一，不会造成正常伤害的特殊能力，只有20%的机会施展成功（不相信者需对每种效果分别掷骰）。除此之外，幽影生物的AC加值只有五分之一（所以原来若有+7加值，会成为+1加值，也就是从AC=17成为AC=11）。

检定成功者见到的幽影生物是模糊朦胧的透明影像。



A shadow conjured pegasus
“幽影咒法术”造出的飞马

Dungeons & Dragons

幽影塑能术（Shadow Evocation）

幻术系（幽影幻觉）
等级：术士/法师5
法术成分：言语、姿势
施法时间：单动作
距离：见说明
效果：见说明
持续时间：见说明
豁免检定：意志，通过则不相信（若发生互动）
法术抗力：可

你汲取幽影界的能量，模拟术士或法师的塑能系法术，法术等级可达四级（若该法术有多种法术等级，你可选择最适用的一种）。例如，你可施展“幽影魔法飞弹”、“幽影闪电束”等。对不相信者而言，该法术只能造成正常效果的五分之一。无论是否通过意志检定，受害者都可对模拟的法术进行原有的豁免检定，但检定的DC是以此法术等级为准（五级法术），法术抗力亦有效。若此法术被识破，则非伤害的效果会失效（如“蛛网术”的粘困效果）。

行影术（Shadow Walk）

幻术系（幽影幻觉）
等级：术士/法师7
法术成分：言语、姿势
施法时间：单动作
距离：接触
目标：接触到的一个生物/每等级
持续时间：1小时/每等级（解消）
豁免检定：意志，通过则无效
法术抗力：可

要使用“行影术”，必须处于有大块阴影的地区。你和受术者可借着阴影形成的路径，进入物质界与幽影界的交界。你可带着多个生物（依你的等级而定），但必须彼此接触。

在阴影区域内，你的移动速度可达每10分钟7英里，在幽影界中算是正常速度，但相对于物质界则非常快。因此施法者可藉此速度差进行快速移动：先步入幽影界，移动相当距离后再踏回物质界，你能指定回到物质界的地点。

你亦可利用“行影术”到达与幽影界接壤的其他异界，不过必须在幽影界中传至该异界的交界。在幽影界中传送需要1d4个小时。

你在施展“行影术”时接触到的任何生物，也会一并被传到幽影界边界。它们可选择跟随你、在幽影界中漫游或跌回物质界（若他们与你失散或被你抛弃，后两者发生的几率各50%）。不愿进入幽影界的受术者可进行意志检定，若成功则不受“行影术”影响。

蔓生术（Shambler）

咒法系（创造）
等级：德鲁伊9、植物9
法术成分：言语、姿势
施法时间：单动作
距离：中距（100英尺+10英尺/每等级）
目标：至少三个蔓生怪，蔓生怪之间相距不可超过30英尺（见说明）
持续时间：7天或7个月（解消）（见说明）
豁免检定：无
法术抗力：不可

你可造出1d4+2个蔓生怪，每个蔓生怪为11HD（有关蔓生怪的详细资料，请见《怪物图鉴》），他们愿意在战斗中帮助你、执行特殊任务或担任护卫。他们会存留7天，除非你解消法术。若蔓生怪的任务是为了护卫，则可持续7个月，但只能护卫指定的地点或场所。为了护卫而造出的蔓生怪，不能移出法术距离（以他们初次现身处起算）。

造出的蔓生怪若处于下雨、沼泽或湿地的环境中，会和普通蔓生怪一样对火有抗力。

形体变化（Shapechange）

变化系

等级：动物9、德鲁伊9、术士/法师9

法术成分：言语、姿势、器材

施法时间：单动作

距离：个人

目标：自己

持续时间：10分钟/每等级

与“变形他人”相同，不过此法术能使你伪装成单一生物，或任何位阶低于神祇的单一生物（如：独特的龙类等）。伪装的形体不能小于跳蚤，身高、体长或体宽不能超过200英尺。不同于“变形他人”的是，此法术能使你变成虚体。

新形体的作用与“变形他人”相同。你无法获得新形体的超自然或类法术能力，但可获得特异能力，并可保有自己原先有的特异能力。新形体的生物类别（如龙、魔法兽）会取代你原本的生物类别。新形体不会使你迷乱，你的装备或部分身体就算与你分离也不会回复原状，因此新形体的毒刺可以正常作用。

你可以变成你所熟悉的任何事物，每轮可变换一种形体，这属于即时动作。形体会在进行一般动作的前后立即改变，但在动作中不会变化。例如，你在战斗时本来变形为鬼火，当此形体没有利用价值时，你可以突然变成石魔像走开。当你被追赶时，你可以突然变为跳蚤并附在马身上，寻找适当地点跳开。你还可以化为龙、蚂蚁或你熟悉的任何事物。

如果你用此法术易容，“易容”技能检定可以得到+10加值。

器材：一枚玉环，价值至少1500金币。当你施法时，你必须将其置于头上（当你变换形体时，玉环会与你的新形体合而为一）。

粉碎音波（Shatter）

塑能系[音波]

等级：吟游诗人2、混乱2、牧师2、破坏2、术士/法师2

法术成分：言语、姿势、材料/法器

施法时间：单动作

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

影响区域或目标：半径3英尺扩散范围，或单一固体或晶体生物

持续时间：立即

豁免检定：意志，通过则无效（物体）；意志，通过则无效（物体）或强韧，通过则效果减半（见说明）

法术抗力：可（物体）

“粉碎音波”会造出一阵巨大噪音，将易碎的非魔法物品震得粉碎，或伤害晶体生物。

此法术作为区域性攻击时，可以破坏半径3英尺内所有易碎非魔法物品，包括：水晶、玻璃、陶瓷制品、小药瓶、水瓶、酒瓶、水瓮、窗户、镜子等。若物体重量超过1磅/施法者每等级，则不受影响。

你也可以将此法术瞄准单一固体，无论是什么材质构造，只要重量不超过10磅/施法者每等级，便遭击碎。

若将此法术瞄准单一晶体生物（体重不拘），施法者每等级会造成1d6（最高10d6）点伤害，若受术者通过强韧检定，则伤害减半。

奥术材料成分：一小片云母。

护盾术（Shield）

防护系[力场]

等级：术士/法师1

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：个人

目标：自己

持续时间：1分钟/每等级（解消）

此法术造出一个隐形、可动的力盘在你前方盘旋，它可以抵挡射向你的“魔法飞弹”。此护盾也可以阻挡其他攻击，提供掩蔽加值（AC+7、区域性攻击的反射检定+3），但本身并不提供掩蔽，也不能避免借机攻击。在你进行攻击时，护盾会让开，不会为敌人提供掩蔽。此护盾只能帮你挡住“魔法飞弹”与来自单一方向的攻击，你可以指定护盾挡住半个战斗空间（以你为中心划分），另一半则无。你每一回合可变换一次护盾方向（意即转动它），这属于即时动作。

DUNGEONS & DRAGONS

虔诚护盾（Shield of Faith）

防护系

等级：牧师1

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的生物

持续时间：1分钟/每等级

豁免检定：意志，通过则无效（无害）

法术抗力：可（无害）

此法术能造出一个闪烁的魔法场，包围住受术者，以防御敌人攻击。受术者获得+2偏斜加值，施法者每6等级还可再给予+1偏斜加值（合计最高为+5）。

材料成分：一小块写有神圣文字的羊皮纸。

秩序护盾（Shield of Law）

防护系[秩序]

等级：牧师8、秩序8

法术成分：言语、姿势、器材

施法时间：单动作

距离：20英尺

目标：以你为中心，半径20英尺爆发范围内的一个生物/

每等级

持续时间：1轮 / 每等级（解消）

豁免检定：见说明

法术抗力：可（无害）

一片淡淡的蓝光围绕受术者，并可防护混乱阵营生物的施法与攻击，混乱阵营生物在击中被保护生物时会变幾。此防护系法术有四种效果：

首先，被保护生物的 AC 获得 +4 偏斜加值，豁免检定获得 +4 抗力加值。与“防护混乱”不同，这些加值可适用所有攻击，而非只针对混乱阵营生物。

其次，被保护生物对抗混乱领域法术，或混乱阵营生物所施的法术，法术抗力为 25。

第三，此法术可阻挡心灵影响或附身（例如“魔魂壶”），效果如同“防护混乱”。

最后，如果混乱阵营生物以近战攻击击中被保护生物，该混乱阵营生物会减缓（与“缓慢术”同，意志检定可以抵消此效果，不过必须使用“秩序护盾”的豁免检定 DC）。

器材：装着古代圣物（如：律法文字的断简残篇）的超小型古物盒。这个古物盒至少价值 500 金币。

护卫他人（Shield Other）

防护系

等级：牧师 2、圣武士 2、保护 2

法术成分：言语、姿势、器材

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）

目标：一个生物

持续时间：1 小时 / 每等级（解消）

豁免检定：意志，通过则无效（无害）

法术抗力：可（无害）

此法术在你与受术者之间产生神秘连结，使受术者的部分伤害转移到你身上。受术者的 AC 有 +1 偏斜加值，豁免检定有 +1 抗力加值。受术者受到任何会造成生命值损失的伤害时（包括因特殊能力所致），伤害均减半，另一半由你承受。不会减少生命值的伤害形式（如“魅惑”效果、暂时属性伤害、吸取等级或“解离术”），则不受影响。若受术者因为体质值降低而导致生命值减少，同样不会影响你，因为此种损失并非伤害造成。法术结束时，你便不再分担受术者的伤害，但已吸收的伤害不会转回受术者身上。

若你与受术者移动导致相距超过施法距离，法术即终止。

器材：白金戒指一对（每只至少值 50 金币），分别戴在你和受术者身上。

橡棍术（Shillelagh）

变化系

等级：德鲁伊 1

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的一根非魔法橡木制木棒或木杖

持续时间：1 分钟 / 每等级

豁免检定：意志，通过则无效（物体）

法术抗力：可（物体）

将自己的棍棒或木杖变成武器，攻击检定与伤害掷骰有 +1 增强加值。当你使用它时，可以造成 1d10 点伤害（增强加值可多造成 +1 点伤害）。未持握它时，则与未受法术影响时相同。

电爪（Shocking Grasp）

变化系[电击]

等级：术士 / 法师 1

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的生物或物体

持续时间：永久，直到能量散发

豁免检定：无

法术抗力：可（物体）

此法术使你的手充满强力电流，可攻击敌人。若你近战接触攻击成功，可造成 1d8 点电击伤害，施法者每等级再造成 +1（最多 +20）点伤害。敌人若穿戴金属盔甲（或由金属造成、背负大量金属物等），你的电击攻击获得 +3 攻击加值。

咆哮术（Shout）

塑能系[音波]

等级：吟游诗人 4、术士 / 法师 4

法术成分：言语

施法时间：单动作 距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）

影响区域：锥状

持续时间：立即

豁免检定：强韧，通过则部分生效（见说明）（物体）

法术抗力：可（物体）

你发出一阵震耳欲聋的吼声，声音所至之处，所有生物均耳聋并受伤害，区域内的生物耳聋 2d6 轮，受到 2d6 点伤害。检定成功则不会耳聋，且伤害减半。暴露于吼声中的易碎物、晶质物体或晶体生物，受到施法者每等级 1d6（最多 15d6）点伤害。晶体生物可进行强韧检定，通过则伤害减半。若生物手握易碎物品，可进行反射检定，通过则法术对该物品不造成伤害。

耳聋的人物，其先攻权检定受 -4 减值，“聆听”技能检定自动失败，且在施展包含言语成分的法术时，有 20% 的几率会施法失败。

此法术无法穿透“沉默术”。

缩物术（Shrink Item）

变化系
等级：术士/法师 3
法术成分：言语、姿势
施法时间：单动作
距离：接触
目标：接触到的一个物体，体积至多为各边长2英尺的立方体/每等级
持续时间：1日/每等级（见说明）
豁免检定：意志，通过则无效（物体）
法术抗力：可（物体）

你可以缩小一件非魔法物品（其体积在限制范围内），其长、宽、高最多可各缩至正常的 1/12（亦即体积与重量最多约可缩至原来的1/2000）。你还可以将被缩小物体上的部分构造变成布料。将被缩小物品丢在任何固体表面，或下达“还原”的命令，使其还原。燃烧中的火焰及其燃料也可缩小。缩小之物被还原后，法术随即结束。

若“缩物术”变成永久生效（见“魔法恒定术”），则可以不断予以还原再缩小，但只限原施法者执行。

沉默术（Silence）

幻术系（五官幻觉）
等级：吟游诗人 2、牧师 2
法术成分：言语、姿势
施法时间：单动作
距离：远距（400 英尺+40 英尺/每等级）
影响区域：以某一生物、物体或空间中任一定点为中心，半径 15 英尺的弥漫范围
持续时间：1 分钟/每等级
豁免检定：意志，通过则无效，或无（物体）
法术抗力：可或不可（物体）

施展此法术后，影响区域内一切静默，所有声音都消失，无法对话或施展含言语成分的法术，也不会发出脚步声。此法术可对准空间中某一点施展，但除非施于会移动的物体，否则影响区域为固定不动。若施于生物上，则法术效果以该生物为中心，会跟着受术者移动。非自愿的生物可尝试进行意志检定，通过则无效，若有法术抗力也可使用。生物的拥有物或魔法物品若会发声，也可进行豁免检定，法术抗力亦有效，无主物体或空间中任一点则否。此法术可用以抵抗音波或语言攻击，如“命令术”、“音爆号角”等。

无声幻影（Silent Image）

幻术系（虚假幻觉）
等级：吟游诗人 1、术士/法师 1
法术成分：言语、姿势、器材
施法时间：单动作
距离：远距（400 英尺+40 英尺/每等级）
效果：看得见的虚假幻觉，范围为各边长 20 英尺的立方区域，每等级再增加一个各边长 10 英尺的立方区域（可变）
持续时间：专注
豁免检定：意志，通过则不相信（若发生互动）
法术抗力：否

你可造出单一物体、生物或力场的幻影，其呈现样子由你想象。该幻影没有声响、气味、皮肉组织，也没有体温。你可以在效果范围内任意移动该幻影。

器材：羊毛少量。

拟象（Simulacrum）

幻术系（幽影幻觉）
等级：术士/法师 7
法术成分：言语、姿势、材料、消耗经验值
施法时间：12 小时
距离：0 英尺
效果：一个复制生物
持续时间：立即
豁免检定：无
法术抗力：不可

此法术可造出任何生物的一个复制幻象。复制品部分是由真实的冰或雪形成。复制品看起来跟原物一模一样，不过仍有差异：此拟像的生命值、知识（包括等级、技能和语言）与特质只达真实生物的 51% 到 60%（50%+1d10%）。熟悉原生物者可进行“侦察”技能检定，通过即能察觉幻术。施法时必须进行“易容”技能检定，以决定复制物有多像。

拟像完全听从你的命令，不过由于没有特殊的心灵连结，你必须以别的方法下令。拟像无法变得更强大，也无法提升等级或属性。如果它被摧毁，则变回冰雪，迅速化为乌有。要修复拟像所受的伤害需要至少一天，且过程很复杂，每 1 点生命值需耗费 100 金币，并要有一间设备良好的魔法实验室。

材料成分：此法术需施展在粗糙的冰雪上，且要持有欲模拟对象身体的一部分（如毛发、指甲等），将其置于冰雪内。此外还要有价值 100 金币的红宝石粉末。

消耗经验值：1000 点。

杀生术（Slay Living）

死灵系（死亡）
等级：牧师 5、死亡 5
法术成分：言语、姿势
施法时间：单动作
距离：接触
目标：接触到的活物
持续时间：立即
豁免检定：强韧，通过则部分生效
法术抗力：可

你可以杀死任一活物。若近战接触攻击成功，便可接触到目标，而目标若通过强韧检定，则免于一死，改为受到 3d6 点伤害，施法者每等级再+1 点。当然，就算目标生物通过检

定，仍有可能因重伤而死。

睡眠术（Sleep）

附魔系（胁迫）[影响心灵]
等级：吟游诗人1、巡林客2、术士/法师1
法术成分：言语、姿势、材料/法器
施法时间：单动作
距离：中距（100英尺+10英尺/每等级）
影响区域：半径15英尺爆发范围内的数个活物
持续时间：1分钟/每等级
豁免检定：意志，通过则无效
法术抗力：可

你可使生物陷入昏睡状态。掷2d4决定受影响生物的HD总和上限。HD为5或更高的生物不受影响。HD最少的生物最先被影响，HD相同的话，较靠近法术源起点的生物先被影响。若剩下的HD不足以影响其他生物则舍去不计。例如，米雅莉施展“睡眠术”时，范围内有三个狗头人（1/2HD）、两个豺狼人（2HD）和一个食人魔（4HD）。她掷2d4结果是4，使得三个狗头人和一个豺狼人受影响(1/2+1/2+1/2+2= 3 1/2)，剩余的1/2HD不够影响另一个豺狼人或食人魔。米雅莉不能选择针对食人魔或两个豺狼人施法。

睡着的生物无法保护自己，受拍击或受伤会使其醒转，但一般声响则不会。唤醒生物属于标准动作（视同协助他人）。

已昏迷的生物、构装生物与不死生物不受"睡眠术"影响。

注意：额外生命值不计入HD。有4d8+8点生命值的食人魔仍只算4HD。

奥术材料成分：一把细沙、玫瑰花瓣，或一只活蟋蟀。

雪雨暴（Sleet Storm）

咒法系（创造）[寒冷]
等级：德鲁伊4、术士/法师3
法术成分：言语、姿势、材料/法器
施法时间：单动作
距离：远距（400英尺+40英尺/每等级）
效果：雨雪扩散至40英尺、20英尺高
持续时间：1轮/每等级
豁免检定：反射，通过则部分生效
法术抗力：不可

你可造出雪雨暴，其中的生物无法视物（黑暗视觉亦无法透视）。地面会结冻，生物若要移动，必须进行反射检定，失败会跌倒。若成功只能以半速移动。雪雨暴会熄灭火炬与小火。

奥术材料成分：一撮尘埃和几滴清水。

缓慢术（Slow）

变化系
等级：吟游诗人3、术士/法师3
法术成分：言语、姿势、材料
施法时间：单动作
距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）
目标：每等级选定一个生物，生物之间相距不可超过30英尺
持续时间：1轮/每等级
豁免检定：意志，通过则无效
法术抗力：可

受术者移动与攻击均变得十分缓慢，每回合只能进行部分动作，且AC、近战攻击检定、近战伤害掷骰与反射检定均受到-2减值，跳跃距离也只有原来的一半。

“缓慢术”可反制或解除“加速术”，但无法影响其他受魔法加速或缓慢的生物。

奥术材料成分：一滴蜜糖。

圈套术（Snare）

变化系
等级：巡林客2、德鲁伊3
法术成分：言语、姿势、法器
施法时间：3轮
距离：接触
目标：接触到的非魔法藤环、绳环或皮带环，直径为2英尺+2英尺/每等级
持续时间：直到触发或被破坏
豁免检定：无
法术抗力：不可

此法术能制造一个圈套，视为魔法陷阱。圈套可以利用藤蔓、绳索或皮带等绳状物品制成，当你将“圈套术”施于这些物品时，会使它们与背景环境融为一体（只有游荡者可以用“搜索”技能发现此陷阱，DC=23）。任何生物若踏入圈套内，圈套的一端便缠住该生物的肢体（注意：蛇或虫的头部也可被圈套缠住）。

若附近有坚韧的大树，则可将圈套系于其枝干上，制成陷阱。弯曲的树枝在圈套触发时会弹起伸直，对误中陷阱的生物造成1d6点伤害，将其弹离地面。若没有树木可供利用，圈套只会将受害者紧紧捆缚，不会造成伤害。

被缠住的生物会受-2攻击减值，敏捷值则受-4的时效性减少。若圈套系在固定物品上，则被缠住的生物也无法移动。就算未系住，该生物的移动力也减半，而且不能奔跑或冲刺。被此法术绑住的生物若想施法，必须先做“专注”检定（DC=15），未通过则该法术失效。

此圈套附有魔法，被缠住的生物需进行整轮动作，并通过“脱逃”技能检定（DC=23）或力量检定（DC=23）才能挣开。此圈套生命值为5，AC为7，若成功逃脱，圈套会遭破坏，法术终止。

柔石术（Soften Earth and Stone）

变化系
等级：德鲁伊2、土2

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺+5 英尺 / 每 2 等级）

影响区域：10 英尺见方 / 每等级（见说明）

持续时间：立即

豁免检定：无

法术抗力：不可

施展此法术时，法术影响区域内所有自然裸露的土石都会软化。湿土变成泥沼，干土化为沙尘，坚硬的石头变成柔软可塑的粘土。法术影响区域为 10 英尺见方，深约 1 到 4 英尺，依地质硬度或弹性而定（由 DM 决定）。魔法的、附魔的、被包覆或运动中的石头不受影响，土石类生物亦免疫。

陷于泥沼中的生物必须通过反射检定，否则会受困 1d2 轮，且无法移动、攻击、施法。通过检定的生物可以用半速在泥中移动，但不能奔跑或冲刺。

沙尘不如泥沼麻烦，不过区域中的所有生物速度均减半，无法奔跑或冲刺。

变成粘土的石块不妨碍行动，却可任人切割、捏塑或挖掘，以进入之前无法探索的区域。例如，探险者若被困于洞穴内，可利用此法术软化岩壁以挖掘出口。尽管“柔石术”对被包覆住或运动中的石头没有影响，但对洞窟顶或垂直峭壁则有效。此法术通常会造成崩塌或走山，因为它会使地基松动。

将此法术施展于建筑物下方，可导致结构受损，不过大多数坚固的建筑物只会稍受损坏，不会整个崩毁。

重雾术（Solid Fog）

咒法系（创造）

等级：术士 / 法师 4

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：1 分钟 / 每等级

与“云雾术”相同，不过除了遮蔽视线外，此法术造成的雾更浓厚。欲穿越的生物只能以原速度的十分之一移动，所有近战攻击检定与近战伤害掷骰都受到 -2 减值。此浓雾可阻止远程武器攻击（魔法射线与类似效果除外）。坠落进入重雾区的生物或物体，速度会减缓，每经过重雾区 10 英尺，可使该生物或物体减少 1d6 点坠落伤害。

与一般云雾不同，只有烈风（时速 31 英里以上）才能驱散重雾，且耗费一轮时间。

材料成分：一撮干燥豌豆粉末与动物蹄粉末。

缚魂术（Soul Bind）

死灵系

等级：牧师 9、术士 / 法师 9

法术成分：言语、姿势、器材

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺+5 英尺 / 每 2 等级）

目标：尸体

持续时间：永久

豁免检定：意志，通过则无效

法术抗力：否

你将刚死不久的生物灵魂吸出，禁锢于一块深色蓝宝石内。该对象死亡时间不得超过施法者每等级一轮。灵魂一旦禁锢在宝石内，便无法透过“复制后备”、“死者复活”、“转生术”、“复生术”、“完全复生术”等法术复活，甚至“奇迹术”与“祈愿术”也无效。只有摧毁该宝石或解除宝石上的法术，才能释放灵魂（该生物仍处于死亡状态）。

器材：深色蓝宝石一块，价值依受术者原 HD 而定，每 HD 至少需 1000 金币。若宝石的价值不够高，则施法时宝石会粉碎。若受术者没有经验等级或 HD，则宝石价值由 DM 决定。无论如何，宝石价值会随人物成长而改变。

音鸣爆（Sound Burst）

塑能系[音波]

等级：吟游诗人 2、牧师 2

法术成分：言语、姿势、器材 / 法器

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺+5 英尺 / 每 2 等级）

影响区域：半径 10 英尺扩散范围

持续时间：立即

豁免检定：意志，通过则部分生效

法术抗力：可

你发出一阵强大噪音，影响区域内的生物受到 1d8 点音波伤害，且需通过意志检定，否则会被震慑一轮。震慑中的生物无法行动，并失去 AC 的敏捷加值，对他进行攻击者可获得 +2 加值。

耳聋生物不受震慑，但仍会受伤。

奥术器材：一个小乐器。

动物交谈（Speak with Animals）

预言系

等级：牧师 2、德鲁伊 2、巡林客 1

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：个人

目标：自己

持续时间：1 分钟 / 每等级

你可以理解动物，并与之沟通。你可以向动物发问并获得解答。此法术不会使目标动物变得更友善或更合作。有戒心或狡猾的动物可能会含糊其词地回答。若该动物的智力不高，也可能说出蠢话。如果是友善的动物，则或许会帮忙或任你差遣（由 DM 决定）。

注意：此法术对兽类、魔法兽与虫类生物无效。

死者交谈（Speak with Dead）

死灵系[语言]

等级：牧师 3

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：10 分钟

距离：10 英尺

目标：一个死亡生物

持续时间：1 分钟 / 每等级

豁免检定：意志，通过则无效（见说明）

法术抗力：不可

你使一个尸体暂时回复部分生命与智力，使它回答你的问题。你可提出的问题数目等于施法者等级的一半。若超过持续时间，便不能再问。尸体的知识受限于它生前所知，包括语言。答案通常简短、隐涩且重复。若该生物阵营与你不同，则可进行意志检定，通过则法术无效。

如果该尸体在过去一周内已被施过"死者交谈"，则法术失败。不管死了多久的生物都可作为法术目标，但肉体需大体完整，它才能回应。受损的尸体可以给出部分答案，不过至少得有嘴才能说话。

此法术不能真的使你跟灵魂已远离的死人说话，而只是唤出贮存在肉体上的残留意识。尸体会留存着灵魂的映痕，因此可以说出生前所具备的知识。不过，该尸体无法学习新知，它甚至不会记得你问了什么问题。

已变成不死生物的尸体，无法以此法术进行交谈。

植物交谈（Speak with Plants）

预言系

等级：牧师 3、德鲁伊 3、巡林客 2

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：个人

目标：自己

持续时间：1 分钟 / 每等级

你可以理解植物或植物型生物，并与之沟通。你可以向植物发问并获得解答。普通植物对外界的感觉有限，因此不能仔细辨识或描述生物。若询问的事件不是发生在它四周，它也无法回答。

此法术不会使该植物型生物变得更友善或更合作。有戒心或狡猾的植物在回答时还可能含糊其词。若该植物型生物的智力不高，它可能说出蠢话。如果是友善的植物型生物，则或许会帮忙或任你差遣（由 DM 决定）。

幽灵手（Spectral Hand）

死灵系

等级：术士 / 法师 2

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）

效果：一只幽灵手

持续时间：1 分钟 / 每等级（解消）

豁免检定：无

法术抗力：不可

你用生命能量形成一只色泽鲜艳的幽灵手，它随你心意移动，你可借助它隔空施展低等级的接触类法术。施此法时，你失去 1d4 点生命值。法术结束后，生命值会回复（若法术被解除也会回复）。若幽灵手被毁，则生命值不会回复。只要法术持续，你都可透过幽灵手施展四级以下的接触类法术。此法术能使你在近战接触攻击检定时获得+2 加值。以幽灵手进行攻击视同一般攻击。幽灵手只能从你的方向发动攻击，并能如生物般夹击对手。若幽灵手离开法术的有效距离或你的视野，或者你未对它下令，它会回到你身边盘旋待命。

幽灵手为虚体，因此不会被一般武器所伤。它具有"反射闪避"（对抗区域型法术的检定失败则伤害减半，成功则不受伤），也具备你的检定加值，AC 至少 22。你可以用你的智力调整值当作幽灵手的敏捷调整值，加强它的 AC。幽灵手有 1 到 4 点生命值，也就是你创造它时损失的生命值。

法术免疫（Spell Immunity）

防护系

等级：牧师 4、保护 4、力量 4

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的生物

持续时间：10 分钟 / 每等级

豁免检定：意志，通过则无效（无害）

法术抗力：可（无害）

受术者可对单一法术免疫，施法者每 4 等级还可再多对一个法术免疫，但这些法术不得高于四级。受术者对免疫的法术具有绝对的法术抗力，但遇到不可使用法术抗力的法术时，此保护也无效。"法术免疫"可防护法术、魔法物品的类法术效果与生物内在的类法术能力，但无法防护超自然能力或特异能力，如：喷吐攻击或凝视等。施展此法术时必须指定目标法术名称，不能指定防护某种领域、学派或一组效果类似的法术。例如，受术者只能对"闪电束"免疫，但"电爪"或"连环闪电"仍会造成伤害。

每个生物身上同时只能带有一个"法术免疫"效果。

法术抗力（Spell Resistance）

防护系

等级：牧师 5、魔法 5、保护 5

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的生物

持续时间：1 分钟 / 每等级

Dungeons & Dragons

豁免检定：意志，通过则无效（无害）

法术抗力：可（无害）

受术者获得法术抗力=12+施法者等级。

若对具有法术抗力（SR）的生物施法，施法者必须掷1d20+施法者等级，结果必须等于或大于该生物的法术抗力，否则法术失效。该生物可以自愿压抑法术抗力，接受施法。

储法杖（Spellstaff）

变化系

等级：德鲁伊 6

法术成分：言语、姿势、器材

施法时间：10 分钟

距离：接触

目标：接触到的木棍

持续时间：永久，直到能量散发（解消）

豁免检定：意志，通过则无效（物体）

法术抗力：可（物体）

你将一个可以正常施放的法术储存于木杖内。你一次只能在木杖中储存一个法术，也只能拥有一只“储法杖”。你随时可以施放储存在木杖中的法术（视同已经准备好的法术），不耗用你当日可施展的法术数量。你在施展“储法杖”储存的法术时，需消耗该法术的材料成分。

器材：用来储存法术的木杖。

法术反转（Spell Turning）

防护系

等级：机运 7、魔法 7、术士/法师 7

法术成分：言语、姿势、材料/法器

施法时间：单动作

距离：个人

目标：自己

持续时间：直到耗尽或 10 分钟/每等级

将以你为目标的法术（或类法术效果）弹回施法者身上。此法术只对以你为目标的法术有效，效果型或区域型法术不受影响。“法术反转”无法防护接触类法术。因此，若有人对你施展“魅惑人类”，可能反受其害，甚至被你魅惑；但“火球术”和“造成致命伤”则无法反转。

你可反转的法术等级总和为 1d4+6（七至十），由DM秘密掷骰决定，这是总反转等级。只要有法术遭反转，即从反转等级减掉该法术的法术等级。

如果剩余反转等级不足，可能使某个法术只有部分被反转。此时，将该法术的法术等级减去剩余反转等级，所得数字作为分子。再将分子除以该法术等级（分母），则可得出该法术对你生效和反转的比率。若为伤害性法术，你与施法者依照这个比率各受部分伤害。若是非伤害性的法术，则你们两人受到影响的几率，也依此比率计算。

若你和施法攻击者同时受“法术反转”防护，则会产生共振场，掷百分骰决定结果：

d%	效果
01-70	法术衰竭，无任何效果
71-80	法术完全生效，且对双方同时造成影响
81-97	双方的反转均无效 1d4 分钟
98-100	双方都坠入另一界域

奥术材料成分：一面小银镜。

蛛行术（Spider Climb）

变化系

等级：术士/法师 1

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的生物

持续时间：10 分钟/每等级

豁免检定：意志，通过则无效（无害）

法术抗力：可（无害）

受术者能像蜘蛛一样在垂直表面攀爬移动，甚至横越天花板。受术者必须赤手赤脚才能攀爬，攀爬速度为原来一半。若生物的力量值等于或高于“20+施法者等级”，则可以将墙上的受术者拉离。

材料成分：一滴沥青，一只活蜘蛛，受术者需吞下此两种材料。

荆棘丛生（Spike Growth）

变化系

等级：德鲁伊 3

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺+10 英尺×等级）

影响区域：一个 20 英尺见方的区域/每等级

持续时间：1 小时/每等级（解消）

豁免检定：反射，通过则部分生效

法术抗力：可

在法术影响区域内，任何地被植物都会变得坚硬多刺，但形状不变。若地面光秃，植物的根或支根也可产生同样效果。一般“荆棘丛生”可施展于任何户外地区，但是水面、冰面、积雪、沙漠或裸岩除外。任何徒步进入或经过受术区域的生物，每行经 5 英尺便受到 1d4 点伤害。

受到刺伤的生物需通过反射检定，否则腿上或脚底的伤会使速度减慢三分之一。此速度减值会持续 24 小时，或直到该生物受到治疗类法术（可同时回复生命值）为止。除此之外，其他生物也可花 10 分钟为他包扎伤口，并进行“医疗”技能检定，若等于或大于此法术的豁免检定DC，亦可移除速度减值。

“荆棘丛生”是无法使用“解除装置”技能移除的魔法陷阱。

注意：“荆棘丛生”难以侦测，只有游荡者可以用“搜索”技能发现陷阱（DC=25+法术等级）。“荆棘丛生”的DC=28。

刺石术（Spike Stone）

变化系

等级：德鲁伊 4、土 4

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺 +10 英尺 × 等级）

影响区域：一个 20 英尺见方的区域 / 每等级

持续时间：1 小时 / 每等级（解消）

豁免检定：反射，通过则部分生效

法术抗力：可

此法术使多岩石的地面、石头地板和类似地表长出尖锐长刺，可以妨碍通行并造成伤害。任何徒步进入或经过受术区域的生物，每行经 5 英尺便受到 1d8 点伤害，速度也减半。

受到刺伤的生物需通过反射检定，否则腿上或脚底的伤会使速度减慢三分之一。此速度减值会持续 24 小时，或直到该生物受到治疗类法术（可同时回复生命值）为止。除此之外，其他生物也可花 10 分钟为他包扎伤口，并进行“医疗”技能检定，若等于或大于此法术的豁免检定 DC，亦可移除速度减值。

注意：“刺石术”之类的魔法陷阱难以侦测和解除，只有游荡者可以用“搜索”技能发现陷阱，并用“解除装置”技能除去（DC=25+法术等级）。“刺石术”的 DC=29。

灵能武器（Spiritual Weapon）

塑能系（力场）

等级：牧师 2、战争 2

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺 +10 英尺 × 等级）

效果：力场魔法武器

持续时间：1 轮 / 每等级（解消）

豁免检定：无

法术抗力：可

你造出一把纯力场所制成的近战武器，可依指挥攻击敌人，每击造成 1d8 点伤害。武器形状可能是神祇的偏好武器，或是对你意义重大，具有某种精神象征的武器（见下表）。其重击威胁范围与重击倍数均与同型真实武器相同。由施法那一轮开始，它会对你所指定的敌人进行一次攻击，此后每轮均持续攻击，它的基本攻击加值与你相同（也许可使它在后面几轮进行多重攻击）。它的攻击视为法术而非武器，因此可以攻击虚体生物。

此武器只能从你的方向发动攻击，它不能得到夹击加值，也没办法帮助队友夹击。你的专长（如“专攻武器”）或战斗行动（如：冲刺）对此武器无影响。若此武器离开法术的有效距离、离开你的视野，或你未对它下令，它便会回到你身边盘旋待命。

第一轮之后，每轮你可以命令此武器攻击另一个目标，这属于标准动作。如果你没有下令，它会一直攻击同一个目标。在改变武器目标的那一轮中，武器只可进行一次攻击。后续轮中若未改变目标，且你的基本攻击加值足够，则武器可做多重攻击。“灵能武器”不能成为攻击目标，也不会受到损伤。

受攻击的生物若具有法术抗力，可在首次遭灵能武器击中时做检定，若成功，则此法术被解除。若失败，则在法术持续期间，此武器对该生物皆有效。

你所造出的“灵能武器”类型通常是你信奉神祇的偏好武器，因此多半拥有名号。不信奉特定神祇的牧师，则根据其阵营获得武器。中立阵营的牧师若没有神祇，可以塑造出任何阵营的武器，但他当时的行为举止必须符合该阵营性质。各神祇或阵营的灵能武器如下表：

神祇或阵营	灵能武器
博卡布	木棍
柯瑞隆·拉瑞斯安	长剑“萨罕瑞安”
艾罗娜	长剑
厄瑞斯努	钉头锤（锤头以钝石制成）
法兰恩	木棍
加尔·闪金	战斧“阿伦迪纳”
格乌什	矛
海若尼斯	长剑“英勇神剑”
海克斯托	链枷
寇德	巨剑
摩拉丁	战锤“灵魂神锤”
奈落	巨镰
欧拜·亥	木棍
渥利达马拉	细剑
培罗	硬头锤
圣·库斯伯特	硬头锤
维克那	匕首
维婕丝	匕首
悠达拉	短剑“角刃”
善良	铁锤“正义神锤”
邪恶	链枷“夺魂神枷”
守序	剑“真理神剑”
混乱	战斧“变化神斧”

雕像术（Statue）

变化系

等级：术士 / 法师 7

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的生物

持续时间：1 小时 / 每等级（解消）

豁免检定：意志，通过则无效（无害）

法术抗力：可（无害）

你可将受术者连同穿戴的衣物装备一起变成坚石。从血肉之躯转为石头需要一整轮时间（由施法时算起）。受术者成为雕像状态后，硬度增加 8，原有生命值保留。

受术者仍可正常看见、听见与闻到外界，但无需饮食呼吸。触觉则只限于能使花岗岩材质有所反应的感觉，削凿像是搔痒，不过切下雕像一整条手臂仍然是严重伤害。

受术者可随时回复原样，进行行动，再立即变回雕像状态（视为即时动作），直到法术结束为止。

材料成分：石灰、沙、一滴水，以钉子之类的细铁棒搅拌。

观照术（Status）

预言系

等级：牧师 4

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的一个生物 / 每 3 等级

持续时间：1 小时 / 每等级

豁免检定：意志，通过则无效（无害）

法术抗力：可（无害）

当牧师要追踪分离的同伴时，"观照术"可使他从心中察知同伴的相对位置和状态。牧师能察觉受术者的方向、距离和情况，如：平安、受伤、无法动作、恍惚、昏迷、濒死、死亡等。只要受术者与施法者处于同一界域，距离远近不会影响法术效果。但如果他们离开所处界域，则法术终止。

臭云术（Stinking Cloud）

咒法系（创造）

等级：术士 / 法师 3

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）

效果：扩散出宽 30 英尺、高 20 英尺的云

持续时间：1 轮 / 每等级

豁免检定：强韧，通过则无效（见说明）

法术抗力：可

与"云雾术"相同，会造出一团云雾，不过"臭云术"的浓雾令人作呕。被臭云笼罩的活物会反胃（强韧，通过则无效），因而无法进行攻击、施法及专注维持法术等动作。他每回合只能进行一次纯移动（或移动等效动作）。只要生物待在臭云区内，这些效果便会持续，甚至在生物离开后仍持续 1d4+1 轮（每个反胃的生物需分别掷骰决定）。通过强韧检定而继续留在臭云内的生物，每轮需重新进行检定。

材料成分：一只腐蛋或数根臭菘草。

塑石术（Stone Shape）

变化系

等级：牧师 3、德鲁伊 3、土 3、术士 / 法师 5

法术成分：言语、姿势、材料 / 法器

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的石头或石制品，体积至多 10 立方英尺 +1 立方英尺 / 每等级

持续时间：立即

豁免检定：无

法术抗力：不可

你可以将手边的一块石头改变成任何形状，例如：石制武器、特殊的陷阱门、粗糙的神像等。"塑石术"能使你重塑一道石门、做出一个出口或将出口封闭。虽然可以造出箱柜或门，却无法精雕细琢。含有可动零件的成品有 30% 几率会无法运作。

奥术材料成分：软粘土，必须捏成你想塑造的大致形状，在施法念咒时接触受术目标。

石肤术（Stoneskin）

防护系

等级：土 6、术士 / 法师 4、力量 6

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的生物

持续时间：10 分钟 / 每等级或直到能量散发

豁免检定：意志，通过则无效（无害）

法术抗力：可（无害）

受术者增加对捶、切、刺、砍的抗力。受术者获得伤害减免 10/+5（每次受伤时，可以吸收前 10 点伤害值，但 +5 增强加值的武器或魔法攻击的伤害则无法吸收）。一旦此法术吸收的总伤害值达到施法者每等级 × 10（最多至 150）点，效果就会散发消失。

材料成分：花岗岩，价值 250 金币的钻石尘，撒在受术者皮肤上。

石言术（Stone Tell）

预言系

等级：德鲁伊 6

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：10 分钟

距离：个人

目标：自己

持续时间：1 分钟 / 每等级

你可以对石头说话，藉此知道之前谁接触了它们或曾藏身其后。被询问的石头会给予完整的描述。

注意：石头受限于视野、知觉与知识，不一定能提供你想知道的细节（由 DM 决定）。你可以对天然或人工石头说话。

解除石化（Stone to Flesh）

变化系

等级：术士 / 法师 6

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）

目标：一个遭石化的生物，或直径 1 到 3 英尺、长至 10 英尺的柱状石

持续时间：立即

豁免检定：强韧，通过则无效（物体）（见说明）

法术抗力：可

Dungeons & Dragons

此法术使被石化的生物复原，包括其生命和携带物品。该生物必须通过强韧检定（DC=15）才能在过程中存活。任何被石化的生物，不论大小，都可复原。

此法术还能将石头转换成肉体，不过却没有生命，除非赋予生命力或魔法能量（例如，石魔像能转变为肉魔像，但一般的石像只会化成尸体）。你可以对直径约1到3英尺、高10英尺以内的目标施展，也可以对一整块大小符合上限的岩石施法。

材料成分：一撮土，一滴血。

复仇风暴（Storm of Vengeance）

咒法系（召唤）
等级：牧师9
法术成分：言语、姿势
施法时间：一整轮
距离：长距（400英尺+40英尺/每等级）
效果：半径360英尺的暴风云
持续时间：专注（最多10轮）（解消）
豁免检定：见说明
法术抗力：可

此法术造出一团巨大黑色暴风云，夹带强大的闪电雷鸣。暴风云底下的生物必须通过强韧检定，否则便耳聋（见"目盲术/耳聋术"）1d4×10分钟。

若你施法后未能专注，则法术结束。如果你保持专注，在接下来的每一轮，法术会产生额外效果（见下述）。每种效果在你的回合中生效。

第二轮：降下酸雨，造成1d6点强酸伤害，无豁免检定。

第三轮：你召唤六道闪电束从云端落下，可指定一到六个目标。每道闪电束造成10d6点电击伤害。受电击的生物可进行反射检定，通过则伤害减半。

第四轮：降下冰雹，造成5d6点伤害（无豁免检定）。

第五到十轮：狂风暴雨袭来。大雨蒙蔽视线，所有生物都无法看见5英尺外的东西（即使具有黑暗视觉也一样），速度降为四分之一。5英尺内的的生物具有半隐蔽效果（进行攻击会有20%失手几率），5英尺外的生物则有完全隐蔽效果（50%失手几率，而且攻击者无法靠视觉确定对方位置）。在暴风圈内无法进行远程攻击。生物施法受到干扰，除非通过"专注"检定，其DC等于"复仇风暴"豁免DC+施法者欲施法术的等级。

暗示（Suggestion）

附魔系（胁迫）[影响心灵、语言]
等级：吟游诗人2、术士/法师3
法术成分：言语、材料
施法时间：单动作
距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）
目标：一个活物
持续时间：1小时/每等级或直到完成
豁免检定：意志，通过则无效
法术抗力：可

你可以对受术者下暗示（至多两句话），使他依你指示行动。暗示命令必须合理。若暗示他自戕、跳到矛尖上、自杀等自戕行为，会使法术自动失效。然而若暗示他某池酸液其实是一泓清水，浸泡一下有助消除疲劳，则另当别论。暗示红龙停止攻击你的队伍，以利双方联手寻宝等言语，同样属于合理范围。

只要暗示合理，受术者会在法术持续时间内执行暗示的行为。若所暗示的行为可以很快达成，则受术者完成该暗示行为后，法术即告结束。你也可以设定特殊条件来触发他的行为，例如：暗示一位贵族骑士将他的战马送给遇到的第一个乞丐，若他在法术结束前都没遇到乞丐，则行为不会发生。

非常合理的暗示可使受术者在进行豁免检定时，受到-1或-2的减值，由DM判断。

材料成分：一条蛇舌，加上少量蜂巢或一滴甜油。

一级召唤怪物术（Summon Monster I）

咒法系（召唤）[见说明]
等级：吟游诗人1、牧师1、术士/法师1
法术成分：言语、姿势、器材/法器
施法时间：一整轮
距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）
效果：一个受召唤的生物
持续时间：1轮/每等级（解消）
豁免检定：无
法术抗力：不可

此法术可召唤一个异界生物，它会在你的回合中出现在指定地点，并立即展开行动，全力攻击你的敌人。若你能与该生物沟通，则可以指挥它不进行攻击、攻击特定目标，或进行其他行动。

"一级召唤怪物术"可召唤一个一级生物（由列表中选择）。你可以选择欲召唤的生物，每次施法时也可改变选择。

当你使用召唤类法术召唤风系、土系、水系、火系、混乱阵营、邪恶阵营、善良阵营、守序阵营生物时，此法术性质即为该类型。例如，召唤凶暴鼠时，"一级召唤怪物术"的性质就是守序邪恶。

奥术器材：小提袋一只，小蜡烛一支（无需点燃）。

召唤怪物

一级

天界犬（动物）	守序善良
天界獾（动物）	混乱善良
炼狱凶暴鼠	守序邪恶
炼狱猎鹰（动物）	混乱邪恶

二级

天界鹰（动物）	混乱善良
弗米工蚁	守序中立
劣魔（魔鬼）	守序邪恶
炼狱乌贼（动物）	守序邪恶

Dungeons & Dragons

炼狱狼（动物）	守序邪恶
炼狱中型鲨（动物）	中立邪恶
炼狱超小毒蛇（动物）	混乱邪恶
炼狱土狼（动物），视为狼	混乱邪恶
炼狱章鱼（动物）	混乱邪恶

三级

天界黑熊（动物）	守序善良
天界野牛（动物）	中立善良
梭螺鱼人	中立善良
天界凶暴獾	混乱善良
火矮人	守序中立
小型元素生物	绝对中立
土蛞虫	绝对中立
炼狱凶暴鼬	守序邪恶
炼狱大猩猩（动物）	守序邪恶
炼狱蟒（动物）	守序邪恶
炼狱野猪	中立邪恶
炼狱凶暴蝙蝠	中立邪恶
炼狱巨蜥蜴（动物）	中立邪恶
小型火蜥蜴	中立邪恶
炼狱大型鲨	中立邪恶
炼狱小毒蛇（动物）	混乱邪恶
炼狱鳄（动物）	混乱邪恶
怯魔（恶魔）	混乱邪恶
炼狱豹（动物）	混乱邪恶
炼狱狼獾（动物）	混乱邪恶

四级

圣光神使（天界）	守序善良
巨猫头鹰	中立善良
巨鹰	混乱善良
天界狮（动物）	混乱善良
小型突蟹龟	绝对中立
小型索尔石怪	绝对中立
小型箭鹰	绝对中立
火童	混乱中立
小恶魔（魔鬼）	守序邪恶
炼狱凶暴猿	守序邪恶
炼狱凶暴狼	守序邪恶
地狱犬	守序邪恶
飞头蛮	中立邪恶
炼狱中毒蛇（动物）	混乱邪恶
噬兽	混乱邪恶

五级

天界棕熊（动物）	守序善良
奠首神使（天界）	守序善良
天界独角鲸（动物）	中立善良
天界飞马	混乱善良
天界凶暴狮	混乱善良
弗米兵蚁	守序中立
中型元素生物	绝对中立
任一种魔蝠	绝对中立
中型箭鹰	绝对中立
中型突蟹龟	绝对中立
鹦哥兽	守序邪恶
炼狱狮鹫	守序邪恶
炼狱巨蟒（动物）	守序邪恶
夜喘猎犬	中立邪恶
炼狱凶暴野猪	中立邪恶
炼狱犀牛（动物）	中立邪恶
炼狱巨型鲨（动物）	中立邪恶
中型火蜥蜴	中立邪恶
阴影獒犬	中立邪恶
炼狱大毒蛇（动物）	混乱邪恶
夸塞魔（恶魔）	混乱邪恶
炼狱凶暴狼獾	混乱邪恶
炼狱巨鳄（动物）	混乱邪恶
炼狱虎（动物）	混乱邪恶
炼狱四臂猩	混乱邪恶

六级

天界凶暴熊	守序善良
天界独角兽	混乱善良
大型元素生物	绝对中立
火螨	绝对中立
中型索尔石怪	绝对中立
史拉红蟾族	混乱中立
混沌兽	混乱中立
炼魔（魔鬼）	守序邪恶
巴霸魔（魔鬼）	守序邪恶
地狱猫（魔鬼）	守序邪恶
欲魔（魔鬼）	守序邪恶
贝克风精	中立邪恶
超大毒蛇（动物）	混乱邪恶

七级

天界象（动物）	中立善良
盖丁天族鹏羽天（天界）	中立善良
风巨灵	混乱善良
独爪兽（单只）	绝对中立
超大型元素生物	绝对中立
隐形潜伏怪	绝对中立
大型索尔石怪	绝对中立
大型箭鹰	绝对中立
大型突蟹龟	绝对中立
史拉蓝蟾族	混乱中立
哈玛魔（魔鬼）	守序邪恶
奥塞魔（魔鬼）	守序邪恶
炼狱凶暴虎	混乱邪恶
狩魔蛛（魔鬼）	混乱邪恶
炼狱巨章鱼（动物）	混乱邪恶

八级

翼蛇人	混乱善良
弗米监工蚁〔单只〕	守序中立
小巨灵（巨灵）	绝对中立
巨型元素生物	绝对中立
中型犬魔	守序邪恶
恐纳魔（恶魔）	守序邪恶
炼狱巨乌贼（动物）	守序邪恶
大型火蜥蜴	中立邪恶
魅魔（恶魔）	混乱邪恶

九级

翼狮	守序善良
羽蛇	守序善良
星界使徒（天界）	中立善良
爱刺天族迦勒天（天界）	混乱善良

Dungeons & Dragons

元素长老	绝对中立
大型犬魔	守序邪恶
锡尔族	守序邪恶
邪兽鬼	守序邪恶
奇鲁魔（魔鬼）	守序邪恶
老鬼婆	中立邪恶
梦魇	中立邪恶
弗洛魔（恶魔）	混乱邪恶

二级召唤怪物术（Summon Monster II）

咒法系（召唤）[见说明]

等级：吟游诗人 2、牧师 2、术士 / 法师 2

效果：一个或多个受召唤的生物，生物之间相距不得超过 30 英尺

与“一级召唤怪物术”相同，不过你可以召唤列表中二级生物一个，或 1d3 个相同种类的一级生物。

三级召唤怪物术（Summon Monster III）

咒法系（召唤）[见说明]

等级：吟游诗人 3、牧师 3、术士 / 法师 3

效果：一个或多个受召唤的生物，生物之间相距不得超过 30 英尺

与“一级召唤怪物术”相同，不过你可以召唤列表中三级生物一个，或 1d3 个相同种类的二级生物，或 1d4+1 个相同种类的一级生物。

四级召唤怪物术（Summon Monster IV）

咒法系（召唤）[见说明]

等级：吟游诗人 4、牧师 4、术士 / 法师 4

效果：一个或多个受召唤的生物，生物之间相距不得超过 30 英尺

与“一级召唤怪物术”相同，不过你可以召唤列表中四级生物一个，或 1d3 个相同种类的三级生物，或 1d4+1 个相同种类的更低等级生物。

五级召唤怪物术（Summon Monster V）

咒法系（召唤）[见说明]

等级：吟游诗人 5、牧师 5、术士 / 法师 5

效果：一个或多个受召唤的生物，生物之间相距不得超过 30 英尺

与“一级召唤怪物术”相同，不过你可以召唤列表中五级生物一个，或 1d3 个相同种类的四级生物，或 1d4+1 个相同种类的更低等级生物。



Mialee summons a couatl.
米雅莉召唤一只羽蛇。

六级召唤怪物术（Summon Monster VI）

咒法系（召唤）[见说明]

等级：吟游诗人 6、牧师 6、术士 / 法师 6

效果：一个或多个受召唤的生物，生物之间相距不得超过 30 英尺

与"一级召唤怪物术"相同，不过你可以召唤列表中六级生物一个，或 1d3 个相同种类的五级生物，或 1d4+1 个相同种类的更低等级生物。

七级召唤怪物术（Summon Monster VII）

咒法系（召唤）[见说明]

等级：牧师 7、术士 / 法师 7

与"一级召唤怪物术"相同，不过你可以召唤列表中七级生物一个，或 1d3 个相同种类的六级生物，或 1d4+1 个相同种类的更低等级生物。

八级召唤怪物术（Summon Monster VIII）

咒法系（召唤）[见说明]

等级：牧师 8、术士 / 法师 8

与"一级召唤怪物术"相同，不过你可以召唤列表中八级生物一个，或 1d3 个相同种类的七级生物，或 1d4+1 个相同种类的更低等级生物。

九级召唤怪物术（Summon Monster IX）

咒法系（召唤）[见说明]

等级：牧师 9、混乱 9、邪恶 9、善良 9、秩序 9、术士 / 法师 9

与"一级召唤怪物术"相同，不过你可以召唤列表中九级生物一个，或 1d3 个相同种类的八级生物，或 1d4+1 个相同种类的更低等级生物。

一级召唤盟友术（Summon Nature's Ally I）

咒法系（召唤）[见说明]

等级：德鲁伊 1、巡林客 1

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：一整轮

距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）

效果：一个受召唤的生物

持续时间：1 轮 / 每等级（解消）

豁免检定：无

法术抗力：不可

此法术可召唤一个自然界生物，它会在你的回合中出现在指定地点，并立即展开行动，全力攻击你的敌人。若你能与该生物沟通，则可以指挥它不进行攻击，或攻击特定目标，或进行其他行动。

"一级召唤盟友术"可召唤一个一级生物（由列表中选择）。你可以选择欲召唤的生物，每次施法时也可改变选择。除非特别说明，表中所有生物均为绝对中立阵营。

召唤自然盟友

一级

獾（动物）
凶暴鼠
犬（动物）
猎鹰（动物）
超小毒蛇（动物）

二级

鹰（动物）
土狼（动物），视为狼
章鱼（动物）
中型鲨（动物）
乌贼（动物）
狼（动物）
小毒蛇（动物）

三级

猿（动物）
黑熊（动物）
野牛
野猪
鳄（动物）
凶暴獾
凶暴蝙蝠
凶暴鼬
小型元素生物
豹（动物）
大型蜥蜴（动物）
小型火蜥蜴〔中立邪恶〕
半羊人〔无笛〕
大型鲨（动物）
蟒（动物）
土蛞虫
中毒蛇（动物）
狼獾（动物）

四级

小型箭鹰
杀手藤
凶暴狼
凶暴狼
巨鹰〔混乱善良〕
巨猫头鹰〔中立善良〕
格利精（小妖精）〔无笛，中立善良〕
狮（动物）
魅影蓑
小型突蟹龟
大毒蛇（动物）
小型索尔石怪

五级

中型箭鹰
棕熊（动物）
凶暴野猪
凶暴狮
凶暴狼獾
中型元素生物

DUNGEONS & DRAGONS

巨鳄（动物）
犀牛（动物）
中型火蜥蜴〔中立邪恶〕
半羊人〔有笛〕
大型鲨（动物）
巨蟒（动物）
虎（动物）
中型突蟹龟
超大毒蛇（动物）
独角鲸（动物）

六级

凶暴熊
大型元素生物
蔓生怪
触手魔藤
独角兽〔混乱善良〕
中型索尔石怪

七级

箭鹰、大型
凶暴虎
超大型元素生物
象
巨章鱼（动物）
皮克精〔不能施展“奥图迷舞”，中立善良〕
大型突蟹龟
树人〔中立善良〕
大型索尔石怪

八级

巨型元素生物
大型火蜥蜴〔中立邪恶〕
巨乌贼（动物）

九级

元素长老
皮克精〔能施展“奥图迷舞”，中立善良〕

二级召唤盟友术（Summon Nature's Ally II）

咒法系（召唤）[见说明]

等级：德鲁伊 2、巡林客 2

效果：一个或多个受召唤的生物，生物之间相距不得超过 30 英尺

与“一级召唤盟友术”相同，不过你可以召唤列表中二级生物一个、或 1d3 个相同种类的一级生物。

三级召唤盟友术（Summon Nature's Ally III）

咒法系（召唤）[见说明]

等级：德鲁伊 3、巡林客 3

效果：一个或多个受召唤的生物，生物之间相距不得超过 30 英尺

与“一级召唤盟友术”相同，不过你可以召唤列表中三级生物一个、或 1d3 个相同种类的二级生物，或 1d4+1 个相同种类的一级生物。

当你使用召唤类法术来召唤风系、土系、水系、火系、混乱阵营、邪恶阵营、善良阵营、守序阵营生物时，此法术性质即为该类型。例如，召唤火蜥蜴时，“三级召唤盟友术”的性质就是邪恶与火。

四级召唤盟友术（Summon Nature's Ally IV）

咒法系（召唤）[见说明]

等级：德鲁伊 4、巡林客 4

效果：一个或多个受召唤的生物，生物之间相距不得超过 30 英尺

与“一级召唤盟友术”相同，不过你可以召唤列表中四级生物一个、或 1d3 个相同种类的三级生物，或 1d4+1 个相同种类的更低等级生物。

当你使用召唤类法术来召唤风系、土系、水系、火系、混乱阵营、邪恶阵营、善良阵营、守序阵营生物时，此法术性质即为该类型。

五级召唤盟友术（Summon Nature's Ally V）

咒法系（召唤）[见说明]

等级：德鲁伊 5

效果：一个或多个受召唤的生物，生物之间相距不得超过 30 英尺

与“一级召唤盟友术”相同，不过你可以召唤列表中五级生物一个、或 1d3 个相同种类的四级生物，或 1d4+1 个相同种类的更低等级生物。

当你使用召唤类法术来召唤风系、土系、水系、火系、混乱阵营、邪恶阵营、善良阵营、守序阵营生物时，此法术性质即为该类型。

六级召唤盟友术（Summon Nature's Ally VI）

咒法系（召唤）[见说明]

等级：德鲁伊 6

效果：一个或多个受召唤的生物，生物之间相距不得超过 30 英尺

与“一级召唤盟友术”相同，不过你可以召唤列表中六级生物一个、或 1d3 个相同种类的五级生物，或 1d4+1 个相同种类的更低等级生物。

当你使用召唤类法术来召唤风系、土系、水系、火系、混乱阵营、邪恶阵营、善良阵营、守序阵营生物时，此法术性质即为该类型。

七级召唤盟友术（Summon Nature's Ally VII）

咒法系（召唤）[见说明]

等级：德鲁伊 7

效果：一个或多个受召唤的生物，生物之间相距不得超过 30 英尺

与“一级召唤盟友术”即同，不过你可以召唤列表中七级

DUNGEONS & DRAGONS

生物一个，或 1d3 个相同种类的六级生物，或 1d4+1 个相同种类的更低等级生物。

当你使用召唤类法术来召唤风系、土系、水系、火系、混乱阵营、邪恶阵营、善良阵营、守序阵营生物时，此法术性质即为该类型。

八级召唤盟友术（Summon Nature's Ally VIII）

咒法系（召唤）[见说明]

等级：德鲁伊 8

效果：一个或多个受召唤的生物，生物之间相距不得超过 30 英尺

与"一级召唤盟友术"相同，不过你可以召唤列表中八级生物一个，或 1d3 个相同种类的七级生物，或 1d4+1 个相同种类的更低等级生物。

当你使用召唤类法术来召唤风系、土系、水系、火系、混乱阵营、邪恶阵营、善良阵营、守序阵营生物时，此法术性质即为该类型。

九级召唤盟友术（Summon Nature's Ally IX）

咒法系（召唤）[见说明]

等级：德鲁伊 9

效果：一个或多个受召唤的生物，生物之间相距不得超过 30 英尺

与"一级召唤盟友术"相同，不过你可以召唤列表中九级生物一个，或 1d3 个相同种类的八级生物，或 1d4+1 个相同种类的更低等级生物。

当你使用召唤类法术来召唤风系、土系、水系、火系、混乱阵营、邪恶阵营、善良阵营、守序阵营生物时，此法术性质即为该类型。

飞虫走兽（Summon Swarm）

咒法系（召唤）

等级：吟游诗人 2、德鲁伊 2、术士 / 法师 2

法术成分：言语、姿势、材料 / 法器

施法时间：一整轮

距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）

效果：5 英尺扩散范围内出现一群小型生物

持续时间：专注 +2 轮

豁免检定：无

法术抗力：不可

一群小型生物群集密布在法术范围内，攻击你以外的所有生物（掷骰参考下表决定所召唤的生物类别）。若被攻击的生物不做其它动作，并专心与虫兽群战斗，每回合只受 1 点伤害。若采取其他动作（如离开虫兽群），则受 1d4 点伤害，施法者每 3 等级再造成 1 点伤害。在虫兽包围下，不能施法或专注。

1d20	虫兽群类别 *
1-8	鼠（动物）
9-14	蝙蝠（动物）
15-16	蜘蛛（虫类，有毒）
17-18	蜈蚣（虫类，有毒）
19-20	飞行甲虫（虫类）

* 括号内的生物类别可帮助受术者了解需用何种法术与效果进行防御。

若虫兽群有毒，则对毒免疫的生物不会受伤，不过仍然不能施法与专注。这些伤害是非魔法性，所以具有伤害减免、虚体或具有其他特殊能力的生物可以平安无事。

武器不能攻击虫兽群，但火或区域型伤害效果可加以驱散。虫兽群若受到"2 点 / 施法者每等级"的伤害，便会散掉。若施展恰当的区域型或效果型法术（如"造风术"和"臭云术"），可立即驱散虫兽群（"造风术"对会飞的生物有效）。

召唤来的虫兽群会一直待在法术范围。若施法者为德鲁伊，则可指挥虫兽群每轮移动最远 30 英尺（移动等效动作），若召唤的是蝙蝠或甲虫，则可移动 90 英尺。

奥术材料成分：一块红色方巾。

阳炎射线（Sunbeam）

塑能系

等级：德鲁伊 7、太阳 7

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）

影响区域：宽 5 英尺、长 100 英尺 + 每等级 10 英尺的射线，以你面前为起点

持续时间：1 轮 / 每等级，或直到所有射线耗尽

豁免检定：反射，通过则无效且效果减半（见说明）

法术抗力：可

在法术持续时间里，你每轮可射出一道刺眼灼热的强光束，这属于标准动作。施法者每 3 等级可召出一道射线（最多六道）。当超过持续时间，或召出的射线数量已达上限，法术即告结束。

射线途径中的所有生物会目盲，并受3d6点伤害（通过反射检定则不会目盲，且伤害减半）。除此之外，目盲生物战斗时会有 50% 的失手几率（对他而言，所有对手都是完全隐蔽状态），并失去 AC 的敏捷加值，速度降为一半，"搜索"技能检定和多数与敏捷、力量相关的技能检定都有 -4 减值，同时对手的攻击检定得到 +2 加值（被视为暂时隐形）。终生不见天日，或在阳光下会受伤害的生物受到加倍伤害。

遭射线击中的不死生物会受到施法者每等级 1d6（最高 20d6）点伤害，若通过反射检定则伤害减半。特别畏惧阳光的不死生物若未通过检定，则会被射线消灭。

法术产生的紫外光对蕈、霉菌、泥形怪物、烂绿泥、果冻怪、布丁怪和类蕈生物会造成伤害，效果如同对不死生物。

Dungeons & Dragons

阳炎爆（Sunburst）

塑能系[火焰]

等级：德鲁伊 8、术士/法师 8、太阳 8

法术成分：言语、姿势、材料/法器

施法时间：单动作

距离：远距（400 英尺+40 英尺/每等级）

影响区域：半径10英尺/每等级的爆发范围

持续时间：立即

豁免检定：反射，通过则部分生效（见说明）

法术抗力：可

此法术会形成一个灼热光球，在你指定地点无声地爆发。光球内的所有生物会目盲，并受到3d6点伤害（通过反射检定则不会目盲，且伤害减半）。除此之外，目盲生物战斗时会有50%的失手几率（对他而言，所有对手都是完全隐蔽状态），并失去AC的敏捷加值，速度降为一半，“搜索”技能检定和多数与敏捷、力量相关的技能检定都有-4减值，同时对手的攻击检定得到+2加值（被视为暂时隐形）。终生不见天日，或在阳光下会受伤害的生物受到加倍伤害。

被光球笼罩的不死生物会受到施法者每等级1d6（最高25d6）点伤害，若通过反射检定则伤害减半。特别畏惧阳光的不死生物若未通过检定，则会被射线消灭。

法术产生的紫外光对蕈、霉菌、泥形怪物、烂绿泥、果冻怪、布丁怪和类蕈生物会造成伤害，效果如同对不死生物。

奥术材料成分：一块猫眼石、无遮罩的火源。

魔法徽记（Symbol）

共通[见说明]

等级：牧师 8、术士/法师 8

法术成分：言语、姿势、材料/法器（若仔细铭刻，则为：言语、姿势、材料）



乔森施展“痛苦徽记”

施法时间：单动作或 10 分钟

距离：0 英尺

效果：一个徽记

持续时间：见说明

豁免检定：见说明

法术抗力：可

你能描画强力符文，将“魔法徽记”迅速描绘在空中或物体表面，也可以仔细铭刻在物体表面。触发“魔法徽记”者会受伤，包括：经过、接触或阅读符文等。

迅速描绘“魔法徽记”的施法时间为单动作，完成后徽记立即生效，持续时间为施法者每等级 10 分钟，但效果会随着时间愈来愈弱。

仔细铭刻“魔法徽记”需要10分钟，刻完后不会立即生效，直至触发为止。一旦触发，立即生效，徽记会发光，持续时间为施法者每等级 10 分钟。

“恐惧徽记”、“绝望徽记”、“痛苦徽记”、“说服徽记”可迅速描绘亦可仔细铭刻；“死亡徽记”、“争执徽记”、“摄魂徽记”、“睡眠徽记”、“震慑徽记”只能仔细铭刻。

有些“魔法徽记”一旦触发，可能没有持续时间限制，如：“死亡徽记”在杀死HP总和150的生物后，法术才结束。

“魔法徽记”要生效，必须清晰可见，位置明显，若被遮覆或藏匿，则无法生效。

“魔法徽记”预设的条件为，当有生物做了下列动作之一则触发（由你施法时指定一种动作）：阅读、接触、经过、注视徽记，或通过覆有徽记的出入口。

“阅读”徽记是指任何试图研究、鉴定或推敲其含意的举动。若徽记设定为“接触时触发”，则丢一块布覆盖住徽记便会触发效果，生物必须在徽记方圆60英尺内才能触发“魔法徽记”。

你也可以设定特殊的触

发条件。特殊的触发条件可依生物名字、个体、阵营等为设定依据，但必须指定可明显识别的动作及特质。等级、职业、HD或生命值等无形特质不能拿来做设定依据。例如，可设定为"只要有守序善良生物靠近便触发"，但不能设定为"有圣武士靠近时触发"。

"魔法徽记"的触发条件必须属于被动性。身上带有"接触时触发"徽记的生物若主动接触他人，不会触发徽记。同理，不能在武器上施展徽记，然后设定"接触敌人"为触发条件。

开始施法之后，徽记的触发条件就不能更动。

你不会触发自己所设的徽记，其效果也对你无效。当快速描画徽记时，若你知道徽记周遭60英尺内有生物存在，你可以立即使某些生物与徽记同调。"同调"指的是使其他个体适应此法术，使其对徽记的效果免疫。

铭刻徽记时，你可以设定密语或口令，说出密语的生物不会触发徽记。你也可以让某些生物同调，使其对徽记的效果免疫，但这会延长施法时间。与一两个生物同调的时间可忽略不计，但与一小群生物（至多10个）进行同调要花1小时，一大群生物（至多25个）需要1天，更多生物则更久，由DM判断。一旦徽记触发，除了你自己和同调生物外，半径60英尺内的其他生物均受影响。若有设定密语，则说出密语的生物在徽记范围内可安然无事。但若他离开影响范围又进入，则必须再次使用密语。徽记一旦触发，在持续时间终止之前都有效。徽记生效后，若有生物符合触发条件，则该生物也受法术效果影响。

若成功施展"解除魔法"则可从生物身上移除"魔法徽记"效果，除非该徽记是立即生效（如"死亡徽记"、"震慑徽记"），或该徽记有特殊的解除法（如"摄魂徽记"）。"抹消术"对"魔法徽记"无效。摧毁"魔法徽记"所附着的表面虽然能毁去徽记，但会触发其效果。

施展"阅读魔法"时，若通过"辨识法术"技能检定(DC=19)，可使你鉴定出该徽记，不过鉴定徽记不会使其能量散失。

注意："魔法徽记"之类的魔法陷阱难以侦测和解除，只有游荡者可以用"搜索"技能发现陷阱，并用"解除装置"技能除去(DC=25+法术等级)。"魔法徽记"的DC=33。

若"魔法徽记"是铭刻在持久、不可移动的表面，例如：墙或门，即可借助"魔法恒定术"使它成为永久法术。"魔法恒定术"可使"魔法徽记"无上限地重复触发。触发时，永久"魔法徽记"会发亮，效果持续10分钟，但可触发的次数不限。如果"魔法徽记"的效果对生命值所产生的影响有上限，则每10分钟会重新计算。例如，永久"死亡徽记"的杀死HP总和150的生物限制每10分钟会重新计算。

已知的"魔法徽记"包括：

死亡徽记：法术范围内的生物必须进行强韧检定，若未通过则立即死亡。但这些生物的生命值总和不得超过150点。由最靠近徽记的生物算起，中间跳过生命值太高而无法影响的生物。此徽记必须仔细铭刻。一旦触发，便会杀害生物，直至造成总和150点伤害，或无法再杀害，法术才结束。"死亡徽记"对无法杀害的生物完全不造成伤害。

争执徽记：法术范围内，智力值为3或更高的生物必须进行意志检定，若未通过即立即开始互相争吵，无法进行理性沟通。若生物阵营不同，则有50%的几率互相斗殴。争执会持续5d4轮，起争执后第1d4轮会开始互相斗殴，并持续2d4轮。此徽记必须仔细铭刻于物体表面。触发后，徽记持续时间为施法者每等级10分钟。"争执徽记"属于影响心灵的效果。

恐惧徽记：此徽记可迅速描绘亦可仔细铭刻。法术范围内的生物会受到强大的"恐惧术"效果影响，饱受折磨。若快速描绘于空中，则可进行意志检定，通过则无效。若徽记是仔细铭刻于物体表面，则豁免检定DC+4。触发后，徽记持续时间为施法者每等级10分钟。"恐惧徽记"属于影响心灵的效果。

绝望徽记：法术范围内的生物必须进行意志检定。若将此徽记仔细铭刻于物体表面时，则豁免检定DC+4。未通过检定的生物会陷入无助状态3d4 × 10分钟，并服从敌人的简单命令，如：投降或离开。此效果类似"暗示术"。若现场无人发号施令，则无助生物有25%的几率呆立原地，无法行动。若生物仍可自由行动，则有25%的几率以正常速度逃出徽记影响范围。无论哪一种情况，生物遭受攻击时仍会正常防御。触发后，徽记持续时间为施法者每等级10分钟。"绝望徽记"属于影响心灵的效果。

摄魂徽记：法术范围内的生物陷入被摄魂状态（与"摄魂术"相同，意志通过则无效），但这些生物的生命值总和不得超过150点。由最靠近徽记的生物算起，中间跳过生命值太高而无法影响的生物。此徽记必须仔细铭刻。一旦触发，必须影响生物，直至这些生物的生命值总和为150点，或无法再影响任何生物，法术才结束。"摄魂徽记"属于影响心灵的效果。

痛苦徽记：法术范围内的生物遭受痛苦折磨，敏捷值下降2点。同时，其攻击检定、技能检定、属性检定均受-4减值（强韧，通过则无效）。上述效果持续2d10 × 10分钟。此徽记可以快速描画，也可以仔细铭刻。若将此徽记仔细铭刻于物体表面，则豁免检定DC+4。触发后，徽记持续时间为施法者每等级10分钟。

说服徽记：此徽记可迅速描绘亦可仔细铭刻。法术范围内的生物必须进行意志检定。若将此徽记仔细铭刻于物体表面时，则豁免检定DC+4。未通过检定的生物其阵营会变成与你相同，效果持续1d20 × 10分钟。在这段时间内，受术者变得对你友善，有如受到"魅惑人类"影响。"说服徽记"属于影响心灵的效果。

睡眠徽记：法术范围内HD未超过8的生物需进行意志检定，若未通过则陷入睡眠状态。睡眠生物在3d6 × 10分钟内无法醒转。此徽记必须仔细铭刻于物体表面。触发后，徽记持续时间为施法者每等级10分钟。"睡眠徽记"属于影响心灵的效果。

震慑徽记：法术范围内的生物必须进行强韧检定，若未通过则被震慑，但这些生物的生命值总和不得超过150点。由最靠近徽记的生物算起，中间跳过生命值太高而无法影响的生物。震慑中的生物无法进行动作，并会失去AC的敏捷加值。对他进行攻击者可获得+2加值。此外，被震慑生物手上的东西都掉落。此徽记必须被仔细铭刻。

奥术材料成分（迅速描画）：少量的水银与磷。

材料成分（仔细铭刻）：水银与磷，再混和钻石粉末与蛋白石，价值至少各为5000金币。

共鸣术（Sympathy）

附魔系（胁迫）[影响心灵]

等级：德鲁伊9、术士/法师8

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：1小时

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

目标：单一物体，或单一地点（一个各边长10英尺的立方区域/每等级）

持续时间：2小时/每等级

豁免检定：意志，通过则无效（见说明）

法术抗力：可

你可以使特定物体或区域发出魔法共鸣，以吸引特定阵营或类型的智能生物，阵营或类型由你指定。受影响的生物类型需明确指定名称，如：红龙、山丘巨人、鼠人、翼狮或吸血鬼。使用种类名称，如“类地精生物”则不够明确。同理，阵营亦需明确指定，如：混乱善良、完全中立、守序邪恶等。

被指定的生物类型或阵营会有一股非常强烈的冲动想要进入目标区域，或接触、拥有目标物体。魔力会使他们渴望接触目标物品或停留在目标区域。通过意志检定的生物可以克制这种冲动离开目标，但每隔1d6×10分钟必须再做检定。检定失败的生物就会重回该地，或再靠近目标物品。

“共鸣术”可以反制或解除“嫌恶术”。

材料成分：价值1500金币的珍珠碎片、一滴蜂蜜。

塔莎狂笑术（Tasha's Hideous Laughter）

附魔系（胁迫）

等级：吟游诗人2、术士/法师2

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

目标：一个生物（见说明）

持续时间：1d3轮

豁免检定：意志，通过则无效

法术抗力：可

此法术以恐怖的笑声折磨受术者。受术者突然发出一阵阵狂笑，往前倾跌，受术者狂笑时无法行动，直到法术终止。

智力值未超过2的生物不受影响。因为幽默有语言隔阂，所以若受术者与施法者所属的生物类别不同（如：类人生物与龙类），豁免检定获得+4加值。

材料成分：一小块水果蛋糕以掷向受术者，一片羽毛，在空中挥舞。

心灵遥控（Telekinesis）

变化系

等级：术士/法师5

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：远距（400英尺+40英尺/每等级）

目标：见说明

持续时间：专注（最长1轮/每等级）或立即（见说明）

豁免检定：意志，通过则无效（物体）

法术抗力：可（物体）（见说明）

你可以运用专注力，以心灵移动物体或生物。此法术有两种功效，你可以缓慢地持续发力，或猛烈短暂地发力一次。

持续发力：此功效可移动的重量为施法者每等级25磅，每轮可移动20英尺。被移动的生物或被移动物品的拥有者，可以进行意志检定或法术抗力，通过则法术无效。

此功效持续时间为施法者每等级一轮，你不再专注也会使法术终止。物体可以垂直或水平移动，但是不能移出法术范围。如果超出范围，法术也会结束。若你不再专注，物体马上掉落或停止。

此法术还可以操纵物体，就像用单手操纵它一样，例如：拉下扳手或绳子、转动钥匙、旋转物体等，但所需力道不能超出重量限制。你可以试着解开绳结，但是这类行动较为细腻，需要通过智力检定，难度等级由DM决定。

猛烈发力：法术的能量在一轮中完全释放。你可以猛推法术范围内的物品或生物（它们彼此之间相距不得超过10英尺），使它们朝向特定目标撞去。该目标与所有被推动的物体之间相距不可超过施法者每等级10英尺。施法者每等级可推动总重25磅的多个物体。

每推动一个物体需要进行一次攻击检定，以使该物体击中目标，攻击检定时使用“基本攻击加值+智力调整值”，所造成的伤害不计算力量加值。低危险性的物体（如：木桶）每25磅可造成1点伤害；坚实的物体（如：石块）每25磅可造成1d6点伤害。

你也可以猛掷生物（必须符合重量限制）或生物拥有的物品。这些生物可以进行意志检定，若通过则法术无效。被心灵遥控的生物若被推向硬物，他所受的伤害如同从10英尺坠落（1d6点）。

传送术（Teleport）

变化系[传送]

等级：术士/法师5、旅行5

法术成分：言语

施法时间：单动作

Dungeons & Dragons

距离：个人和接触

目标：自己和接触到的物品或自愿的生物，总重量至多50磅/每等级

持续时间：立即

豁免检定：无或意志，通过则无效（物体）

法术抗力：不可或可（物体）（见说明）

此法术可将你即时传到指定地点，不论距离多远，但不能传到其他界域。你可以携带物体和自愿的生物，总重量不得超过施法者每等级50磅。你自己不需进行豁免检定和法术抗力。若所携物品为他人拥有或持用，则必须进行豁免检定，法术抗力亦有效。

你必须十分了解目的地所在位置与大致地形。你不能连魔王的宫殿在哪、宫殿的外观如何、宫殿内部地形都不知道，就说要传送到魔王宫殿里。你对目的地越熟悉，越能在心中清楚描绘目的地景象，则传送也越容易成功。有些地方笼罩着强烈自然或魔法能量，传送时可能会很危险，甚至无法传送。

注意：传送术是通过星界做即时旅行，任何能够妨碍星界通行的事物，都可以妨碍传送术。

传送术

熟悉度	目标正确	目标误差	相似地区	遇难
非常熟悉	01-97	98-99	100	—
极有研究	01-94	95-97	98-99	100
偶尔经过	01-88	89-94	95-98	99-100
见过一次	01-76	77-88	89-96	97-100
听闻	01-52	53-76	77-92	93-100
查无此地 (1d20+80)	—	—	81-92	93-100

要决定传送是否成功，掷百分骰并对照附表。表格意义如下：

熟悉度："非常熟悉"指的是你常去的地方，例如你家。"极有研究"是你很了解的地方，你可能常去该处，或透过某些方法研究过该地点（如施展"探知"）。"偶尔经过"是你见过几次的地方，但是你不很熟悉。"见过一次"是你只见过一次的地方（可能是透过魔法）。"听闻"是你透过他人描述或地图才知道的地方。

"查无此地"是根本不存在的地方，例如：你可能被某本古籍误导，想传到某个藏宝处，但该处根本不存在；或者某个装成向导的奸细，把敌方的总部以完全错误的方式描述给你听。当传送到"查无此地"时，所掷的不是百分骰，而是掷1d20+80再查表。因为地点完全错误，所以无所谓目标正确或目标误差。

目标正确：你出现在想要到达的正确地点。

目标误差：你安全出现，但距离和方向有误差。决定误差距离时，掷2d10，将两个数字相乘即为误差百分比。再以传送距离计算出误差距离。例如，你想传送120英里，但落地时发生目标误差，此时掷2d10得到5和3，则有15%的误差，计算后即为18英里。此时由DM随机决定误差方向，可以掷1d8，掷出1为北方、2为东北方，以此类推。如果你想传送到某个港口，结果却误差落到18英里远的海上，那就麻烦大了。

相似地区：你被误传到某个相似的环境。例如，法师想要传到自己的实验室时，可能误传到别人的实验室，或设备类似的法术商店。通常你仍会出现在目的地附近，但是因为此法术没有距离限制，所以也可能被传到另一个大陆。

遇难：你和其他被传送者发生意外并"迫降"。所有人都受到1d10点伤害，然后你重掷1d20+80，决定再次出现的位置。若再次掷出"遇难"，所有人再度受伤，且需要再重掷。

传送法阵（Teleportation Circle）

变化系[传送]

等级：术士/法师9

法术成分：言语、材料

施法时间：10分钟

距离：0英尺

效果：半径5英尺以下的法阵，启动者将被传送

持续时间：10分钟/每等级（解消）

豁免检定：无

法术抗力：可

你可以在地上或其他水平面上造出传送法阵。与"准确传送术"相同，任何生物只要踏入此法阵，便会被传送到指定地点。如果你试图将生物传送到其他界域、固体内或你不熟悉且无法清楚描述的地方，则此法术无效。

此法阵本身相当隐秘，难以被人察觉。如果你想要避免其他生物无意间启动法阵，则可以做些标记，或将法阵设在高于地面的平台上。

注意："传送法阵"之类的魔法陷阱难以侦测和解除，只有游荡者可以用"搜索"技能发现陷阱，并用"解除装置"技能除去（DC=25+法术等级）。"传送法阵"的DC=34。

材料成分：以价值1000金币的琥珀粉覆盖整个法阵。

准确传送术（Teleport without Error）

变化系[传送]

等级：术士/法师7、旅行7

与"传送术"相同，但不会出现误差。你必须准确描述出目的地。如果你信息不足（或信息错误），你会消失一下，然后重新出现在原地点。

永恒静滞（Temporal Stasis）

变化系

等级：术士/法师9

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的生物

持续时间：永久

豁免检定：无

法术抗力：可

你必须成功进行近战接触攻击，受术者会完全静滞。对该生物而言，时间停止流动，被固定在原地。受术者不会变老，他的生理功能暂时停止，也没有任何力量能伤害他。此状态持续到被“解除魔法”解除为止。

材料成分：总值至少5000金币的宝石粉，包括钻石、翡翠、红宝石和蓝宝石。

谭森飘浮碟（Tenser's Floating Disk）

塑能系[力场]

等级：术士/法师1

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

效果：直径3英尺的碟形力场

持续时间：1小时/每等级

豁免检定：无

法术抗力：不可

你可以制造一个盘状力场，它会跟随你或帮你运载东西。飘浮碟直径3英尺，中央厚1英寸，载重量为施法者每等级100磅（若用来承装液体，可载2加仑）。飘浮碟离地表的高度约3英尺，并保持不变。它可以在法术范围内平行浮动并跟着你，速度不会超过你每轮的正常移动速度。如果没有特别指示，它会与你保持5英尺距离。法术一旦终止，飘浮碟立即消失。如果你和它之间超过法术距离（你移动太快或被传送），或试图将它移离地表超过3英尺，它也会消失。飘浮碟消失后，上面承载的东西都会掉落。

材料成分：一滴水银。

谭森变形术（Tenser's Transformation）

变化系

等级：术士/法师6

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：个人

目标：自己

持续时间：1轮/每等级

你变成一个纯粹的格斗机器，更快、更狠、更准、更精于战斗。你的思维完全转型为战斗类型，所以你无法施法，也不能使用魔法物品。

你获得施法者每等级1d6点的暂时生命值，AC获得+4天生防御加值，力量值与敏捷值获得2d4增强加值，施法者每2等级获得+1基本攻击加值（你可能因此多进行一次攻击）、强韧检定获得+5能力加值，并且擅长所有简易武器和军用武器。你会尽你所能对敌人进行近战与远程攻击。就算没有武器，你也会进行徒手攻击。

材料成分：喝下一瓶蛮力药水（其效果如同上述说明）。

时间停止（Time Stop）

变化系

等级：术士/法师9、诡术9

法术成分：言语

施法时间：单动作

距离：个人

目标：自己

持续时间：1d4+1轮（表面时间）

对你而言，其他人好像都进入了时间暂停状态，只有你可以正常行动。

事实上是你使自己的速度变得非常快，而使其他速度正常的人相对看起来都静止。你可以在1d4+1轮（以你的视点）中任意行动，但仍会受到正常火焰、魔法火焰、寒冷、毒气等伤害。“时间停止”作用期间，其他生物不会因为你的攻击或法术而受伤，但你可以制造一些法术效果，到“时间停止”结束后就会立即生效（该法术的持续时间由“时间停止”结束时算起）。

若物品被其他生物所持有、携带或穿着，则你不能移动或损伤它们，但你可以影响无主物品。

在“时间停止”持续期间内，你不会被侦测。但你也不能进入“防魔法力场”、“防护邪恶/混乱/善良/守序”或各种“反邪恶/反混乱/反善良/反守序”法阵。

巧言术（Tongues）

预言系

等级：吟游诗人2、牧师4、术士/法师3

法术成分：言语、材料/法器

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的生物

持续时间：10分钟/每等级

豁免检定：无

法术抗力：不可

“巧言术”使受术者能够了解和叙说其他智能生物的语言，无论是种族语言或方言。受术者一次只能说一种语言，但是他能了解的语言可以超过一种。此法术不能使受术者与不会说话的生物交谈。在声音可传达范围内，所有生物都能听到受术者的话。此法术不能决定其他生物会向受术者说些什么。

奥术材料：一个陶制金字塔小模型，当说出言语成分时，此模型即粉碎。

化铁为木（Transmute Metal to Wood）

变化系

等级：德鲁伊7

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：远距（400英尺+40英尺/每等级）

影响区域：半径 40 英尺爆发范围内的所有金属物体
持续时间：立即
豁免检定：无
法术抗力：可（物体，见说明）

此法术可将范围内的所有金属物体变为木质。武器、盔甲或其它被生物携带的金属物体，都会受影响。金属制的魔法物体具有法术抗力=20+施法者等级，以对抗此法术。神器不受此法术影响。变成木质之后，武器的攻击检定和伤害掷骰都受到-2减值，盔甲对AC的加值-2。使用“化铁为木”变成的木质武器攻击时，若攻击检定掷出1或2，则武器碎裂或断折。穿着“化铁为木”变成的木质防具而受到攻击时，若对方攻击检定掷出19或20，则该防具的AC加值再-1。

想要将变成木质物体还原，只能使用“有限祈愿术”、“奇迹术”、“祈愿术”或其他类似法术。否则一扇变成木头的金属门，永远都会是木门。

化泥为石（Transmute Mud to Rock）

变化系
等级：德鲁伊 5、术士 / 法师 5
法术成分：言语、姿势、材料 / 法器
施法时间：单动作
距离：中距（100 英尺+10 英尺 / 每等级）
影响区域：两个各边长10英尺的立方区域/每等级（可变）
持续时间：永久
豁免检定：见说明
法术抗力：不可

此法术可将泥浆或流沙永久变成软性石材（如砂岩）。泥浆中的生物若通过反射检定，便可及时逃离。

“化泥为石”可反制“化石为泥”。

奥术材料：砂、石灰和水。

化石为泥（Transmute Rock to Mud）

变化系
等级：德鲁伊 5、术士 / 法师 5
法术成分：言语、姿势、材料 / 法器
施法时间：单动作
距离：中距（100 英尺+10 英尺 / 每等级）
影响区域：两个各边长 10 英尺的立方体 / 每等级（可变）
持续时间：永久（见说明）
豁免检定：见说明
法术抗力：不可

此法术可将天然未经斧凿的任何石头变成等量泥浆，带有魔法的石头不受此法术影响。泥浆的深度不超过 10 英尺。无法浮升、飞行或逃离泥浆的生物会下沉，陷至臀部或胸部。这些生物的移动速度降为 5 英尺，攻击检定和 AC 受到 -2 减值。把树干丢到泥浆上，可使生物爬上不致沉下。体型大到踏得到泥底的生物可以缓慢移动，速度为 5 英尺。

如果将此法术对着天花板或洞穴顶部施放，泥浆会从上落下，散成一滩 5 英尺深的泥潭。例如，10 级施法者可以将二十个各边长10英尺的立方体石块变成泥浆，这些泥浆会覆盖四十个 10 英尺见方的范围，深度为 5 英尺。位于石块掉落范围中的生物都会受到 8d6 点伤害，若通过反射检定，则伤害减半。

城堡或大型建筑的石块通常不受此法术影响，因为此法术不能影响加工过的石块，而且影响深度也不足以动摇地基。然而小型建筑物的地基有时比较浅或较不稳固，也许会受到一些损害。

“解除魔法”或“化泥为石”可以将泥巴变回石头，但不一定能恢复原来形状。泥巴经过一段时日之后会干涸成为尘土，所需时间取决于曝晒、风吹和正常排水状况而定。

奥术材料：陶土和水。

木遁术（Transport via Plants）

变化系
等级：德鲁伊 6
法术成分：言语、姿势
施法时间：单动作
距离：无限制
目标：自己
持续时间：1 轮

你可进入正常植物（中型或大型），并在一轮内传送至一棵同种类植物里，不论两者距离多远。你进入与到达的植物都必须是活的。如果你对目的地附近的植物状况不熟悉，你只需指出方向和距离，例如“北方一百英里处的橡树”。此法术可以将你移动到该处附近地点的同种类植物中。如果目的地附近没有活的同种类植物，则此法术无效，你会从入口植物弹出。

此法术不能使用于植物型生物，如：變生怪或树人。

若你所在的植物被破坏，你也会死亡。

锢魂术（Trap the Soul）

咒法系（召唤）
等级：术士 / 法师 8
法术成分：言语、姿势、材料（器材）
施法时间：单动作或见说明
距离：近距（25 英尺+5 英尺 / 每 2 等级）
目标：一个生物
持续时间：永久（见说明）
豁免检定：见说明
法术抗力：可（见说明）

此法术可将生物的生命与形体囚入宝石。

该宝石会永久禁锢该生物的形体，直到宝石碎裂才得以释放。如果该生物是其他界域的强大生物，你可以要求他答应执行一项工作，以换得自由。他在被释放后必须立即进行该任务。若未做这类协定，则宝石碎裂时，该生物就重获自由。

此法术有两种功效，其启动方式亦不相同：

一般方式：如同一般施法，你只需念出最后的咒语即可施放法术。目标生物可以进行法术抗力和意志豁免检定。如果施法时说出受术者名字，则目标生物法术抗力无效，而且豁免检定DC+2。若法术抗力成功或通过豁免检定，则宝石碎裂。

触发方式：这种方式较为阴险，可以欺骗目标生物触动写有最后咒语的物体，自动将灵魂囚入其中。使用此方法时，必须先在宝石上写着目标生物的名字和最后咒语。宝石上也可以附上"共鸣术"。只要该对象拿起或接受该宝石，他的生命力就会自动进入宝石中，无法进行法术抗力或豁免检定。

材料成分：一颗宝石，价值依目标生物HD而定，每HD至少1000金币。例如，欲囚禁10HD的生物，宝石价格至少为10000金币。若宝石的价值不够高，则囚禁时宝石会粉碎。若目标生物没有等级或HD，则宝石价值由DM决定。无论如何，宝石价值会随人物成长而改变。

器材（只针对触发方式）：若使用触发方式，则需要一个触发物体，条件如前所述。

树化术（Tree Shape）

变化系

等级：德鲁伊2、巡林客3

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：个人

目标：自己

持续时间：1小时/每等级（解消）

你可以将自己变成一棵活的小树或灌木，或是一个枯死的大树干，上面长着一些树枝。即使仔细观察也无法看出你的伪装。无论如何检查，你都像是一棵树，然而"侦测魔法"会侦测出树上有变化系法术微光。当你变成树时，你可以如常观察周遭事物。你的生命值和豁免检定不变，AC获得+10天生防御加值，但有效敏捷值为1。你变成树时，对"重击"免疫。你身上的所有衣物都会和你一起变形。

你可以随时解消此法术，属于即时动作（而非标准动作）。

融身入林（Tree Stride）

变化系[传送]

等级：德鲁伊5、巡林客4

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：个人

目标：自己

持续时间：1小时/每等级或直到离开为止（解消）

你可以进入树木并在树木间移动。你所进入的每一棵树必须属于同种类，而且必须是活的，且体型都不能比你小。当你进入第一棵树时，你马上会知道传送范围内（见下表）其他同种类树木的位置。你可以选择你想进入的树木，或选择从哪一棵树走出来。各种树木的传送范围如下：

树木类型	传送距离
橡树、白杨、紫衫	3000英尺
榆树、椴树	2000英尺
其他落叶木	1500英尺
任何松柏类	1000英尺
所有其他树木	500英尺

你可传送的次数等于你的施法者等级（从一棵树进入另一棵树视为传送一次）。若超过法术持续时间或离开树木，法术即告结束。也就是说，10级德鲁伊在橡树林中，可以在十轮内传送十次，最多可达30000英尺（大约6英里）。每次传送均为整轮动作。

如果你愿意，也可以留在树中不传送，但当法术终止时，你会被迫离开树木。如果你所在的树遭到砍伐或焚烧，而你未在该行动完成时离开，则你会死亡。

完全复生术（True Resurrection）

咒法系（医疗）

等级：牧师9、医疗9

施法时间：10分钟

与"死者复活"相同，但只要死者的死亡时间未超过10年×施法者等级，皆可复活。即使死者的尸体完全毁坏，只要你能正确指认死者，仍可施展此法术将其复活（最常用的方法就是指出死者出生或死亡的时间和地点）。

法术完成时，该生物的生命值恢复至最大，等级或体质都不会降低，已准备的法术亦可保留。

遭到死亡效应而致死，或变成不死生物而后被摧毁的生物也能复生。但因年老而自然死亡者无法复生。

材料成分：挥洒圣水，加上价值至少5000金币的钻石。

真知术（True Seeing）

预言系

等级：牧师5、德鲁伊7、知识5、术士/法师6

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的生物

持续时间：1分钟/每等级

豁免检定：意志，通过则无效（无害）

法术抗力：可（无害）

此法术可使受术者获得看见事物真实样貌的能力。受术者可看穿黑暗，无论是否由魔法造成。受术者也可以看出被魔法隐藏的密门、看穿被"朦胧术"或"移位术"所影响生物的正确位置、看到隐形生物或物体、看穿幻象或变形者或物体的真实形体。受术者甚至可以望至灵界（但不能看见异次元空间）。此法术可看穿的范围为120英尺。

然而此法术不能透视固体，它没有X光的效果。此法术不能看穿隐蔽。也不能看透迷雾和一般伪装，或找到躲藏生

Dungeons & Dragons

物。此法术效果不能用其他魔法增强，亦即你不能透过水晶球使用"真知术"，也不能将此法术拿来与"锐耳术/鹰眼术"合并使用。

除此之外，此法术者是作为神术施展，则受术者可看见灵光，从而看出对方的阵营。

材料成分：由极稀有的蘑菇粉、藏红花和油脂制成的眼药膏，价值250金币。

克敌机先（True Strike）

预言系

等级：术士/法师1

法术成分：言语、器材

施法时间：单动作

距离：个人

目标：自己

持续时间：见说明

你暂时获得敏锐的洞察力，看出下次攻击时机。你下一次的攻击检定（在下一轮结束前），获得+20洞察加值。除此之外，即使你的对手有隐蔽，你也不会有失手几率。

器材：小型木制箭靶复制品。

隐匿阵营（Undetectable Alignment）

防护系

等级：吟游诗人2、牧师2、圣武士2

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

目标：单一生物或物体

持续时间：24小时

豁免检定：意志，通过则无效（物体）

法术抗力：可（物体）

此法术可完全隐藏受术者或物体的阵营，不受任何预言系效果所影响。

邪居（Unhallow）

塑能系[邪恶]

等级：牧师5、德鲁伊5

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：一天

距离：接触

影响区域：以接触点为中心，半径10英尺/每等级的弥漫范围

持续时间：立即

豁免检定：无

法术抗力：见说明

此法术使一个地点、居所或建筑成为至邪之地。它有三种效果：

第一，目标地点受到"反善良法阵"保护。

第二，所有驱散不死生物的驱散检定受-4亵渎减值，而斥喝不死生物的驱散检定有+4亵渎加值，这不受法术抗力所影响。若是作为德鲁伊法术，则无此效果。

最后，你可以选择一种法术使它驻留在邪居内。法术效果的持续时间为一年，影响区域为整个邪居，而完全忽略原有的持续时间和影响区域。你可以指定法术效果是作用在所有生物、和你有相同信仰或阵营的生物，或是拥有另一信仰或阵营的生物。例如，你可以使用"祝福术"效果，帮助区域内与你相同阵营或信仰的生物，也可以使用"绝望术"效果，妨害与你相反阵营或敌对信仰的生物。一年之后，该效果便消失，但你可以重新施展"邪居"，以更新或延续其效果。

可以驻留在邪居的法术效果包括："援助术"、"绝望术"、"祝福术"、"惊恐术"、"黑暗术"、"昼明术"、"深幽黑暗术"、"侦测善良"、"侦测魔法"、"次元锚"、"辨知谎言"、"解除魔法"、"忍受元素伤害"、"行动自如"、"消除隐形"、"防护负能量"、"防护元素伤害"、"移除恐惧"、"抵抗元素伤害"、"沉默术"、"巧言术"和"诚实之域"。法术抗力仍适用于这些法术效果（见各法术说明）。

同区域中，同时只能施展一次"邪居"（以及驻留法术效果）。

"邪居"可以反制但不能解除"圣居"。

材料成分：价值至少1000金币的药草、油和香料，加上1000金币×驻留法术的法术等级。

邪恶灵光（Unholy Aura）

防护系[邪恶]

等级：牧师8、邪恶8

法术成分：言语、姿势、器材

施法时间：单动作

距离：20英尺

目标：以你为中心，半径20英尺爆发范围内的一个生物/每等级

持续时间：1轮/每等级（解消）

豁免检定：见说明

法术抗力：可（无害）

一股昏幽的黑暗围绕受术者，并可防护善良阵营生物的施法与攻击，善良阵营生物在击中被保护生物时会虚弱。此防护系法术有四种效果：

首先，被保护生物的AC有+4偏斜加值，豁免检定有+4抗力加值。与"防护善良"不同，这些加值可适用所有攻击，而非只针对善良阵营生物。

其次，被保护生物对抗善良领域法术，或善良阵营生物所施的法术时，法术抗力为25。

第三，此法术可阻挡心灵影响或附身（如"魔魂壶"）的法术，效果如同"防护善良"。

最后，如果善良阵营生物以近战攻击中被保护生物，该善良阵营生物会受到1d6点暂时力量伤害（强韧，通过则无效）。

器材：装着古代圣物（如：邪恶文字的断简残篇）的超小型古物盒。这个古物盒至少价值 500 金币。

邪影击（Unholy Blight）

塑能系[邪恶]

等级：邪恶 4

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺+10 英尺 / 每等级）

影响区域：半径 20 英尺的扩散范围

持续时间：立即

豁免检定：强韧，通过则部分生效

法术抗力：可

你呼唤邪力以重击敌人，这股力量以寒冷与暗云形态出现。只有善良和中立阵营生物会受伤。

此法术对善良阵营生物造成的伤害为 1d8 点（上限为 5d8），并使其生病 1d4 轮。生病生物的攻击检定、武器伤害掷骰、豁免检定、技能检定和属性检定都受到 -2 减值。若通过强韧检定则伤害减半，且不会生病。

中立生物只会受到一半伤害，且不会目盲，通过反射检定则能使伤害再减少一半（只有原伤害的四分之一）。

隐形仆役（Unseen Servant）

咒法系[创造]

等级：吟游诗人 1、术士 / 法师 1

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：近距（25 英尺+5 英尺 / 每 2 等级）

效果：一个隐形、无心智、无形状的仆役

持续时间：1 小时 / 每等级

豁免检定：无

法术抗力：不可

隐形仆役是个隐形、无心智、无形状的仆役，可为你从事简单工作。它可以跑步、拿东西、开门、端椅子或清洁整理。它一次只能从事一项工作，但是你可以命令它不断重复同样工作。所以你可以叫它清理楼梯，然后就可分神去做其他事，但要保持在法术距离内。它只能打开普通的门、柜子和盖子等。它的有效力量值为 2（所以可以举起 20 磅或拉动 100 磅）。它可以触动陷阱，但是因为它只能加力 20 磅，所以可能压不动某些机关。它的速度为 15 英尺。

此仆役无法进行攻击，也无法进行攻击检定。它不会被杀死，但是若遭到区域性攻击而受到 6 点伤害，它就会消失（受攻击时，它不能进行豁免检定）。如果你和它之间超过法术距离，此仆役就会消失。

材料成分：一条线和一片木材。

吸血鬼之触（Vampiric Touch）

死灵系

等级：术士 / 法师 3

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的活物

持续时间：立即 /1 小时（见说明）

豁免检定：无

法术抗力：可

你必须进行近战接触攻击，若成功，施法者每 2 等级可造成 1d6（最大 10d6）点伤害。你获得等同于此伤害的暂时生命值，但获得的生命值不得超过受害者"目前生命值+10"点，因为这样的伤害已将受害者杀死。暂时生命值会在一小时后消失。

传送物品（Vanish）

变化系[传送]

等级：术士 / 法师 7

距离：接触

目标：接触到的物体，重量至多每等级 50 磅，且体积至多每等级 30 立方英尺

豁免检定：意志，通过则无效（物体）

法术抗力：可（物体）

与"传送术"相同，但只能针对物品而非自己。此法术也不能针对生物或魔法力量（如："延迟爆裂火球"的火珠）。被传送的物体有 1% 的几率会分解。

物品可以传送到灵界，此时物品原本所在位置会留有魔法残影，直到物品回来为止。若对物品原来位置成功施展"解除魔法"，可将该物从灵界取回。

迷罩（Veil）

幻术系（五官幻觉）

等级：吟游诗人 6、术士 / 法师 6

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：远距（400 英尺+40 英尺 / 每等级）

目标：一个或多个生物，生物之间相距不可超过 30 英尺

持续时间：专注 +1 小时 / 每等级（解消）

豁免检定：意志，通过则无效（见说明）

法术抗力：可（见说明）

你可以将受术者的外观立即改变为任何样子并在法术持续时间内保持不变。例如，整个队伍可以变成妖精、皮克精，而领队变成树人。受术者的外观、触感和气味都会发生变化。若受术者死亡，则回复原样。如果你要复制出特定人物的样貌，必须先通过"易容"技能检定，检定时可获得 +10 加值。

受术者若不愿意接受此法术，可以进行意志检定，法术抗力亦有效，通过则法术无效。若有人与受术者发生互动，可

Dungeons & Dragons

进行意志检定，若通过则看穿幻觉，但他无法以法术抗力做检定。

腹语术（Ventriloquism）

幻术系（虚假幻觉）
等级：吟游诗人 1、术士 / 法师 1
法术成分：姿势、器材
施法时间：单动作
距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）
效果：有意义的声音，通常是语言
持续时间：1 分钟 / 每等级（解消）
豁免检定：意志，通过则不相信（若发生互动）
法术抗力：不可

你可以使你的声音听起来是从其他地方发出，例如：雕像、门后、通道底下或别的生物。你可以使用任何你会说的语言。听到该声音者若通过豁免检定，则会知道听到的是幻音（但仍听得到声音）。

器材：卷成锥形的小张羊皮纸。

恩赐（Virtue）

变化系
等级：牧师 0、德鲁伊 0、圣武士 1
法术成分：言语、姿势、法器
施法时间：单动作
距离：接触
目标：接触到的生物
持续时间：1 分钟
豁免检定：意志，通过则无效（无害）
法术抗力：无（无害）

受术者获得 1 点暂时生命值。

灵视（Vision）

预言系
等级：术士 / 法师 7
法术成分：言语、姿势、材料、消耗经验值
施法时间：单动作

与“通晓传奇”相同，但更快也更费力。你可提出一个关于某人、某地或某物的问题，然后施展此法术；你必须进行“探知”技能检定，若成功则会得到相关信息。如果你只是靠传闻得知目标（某人、某地或某物）时，DC=20，且只能得到含糊的回答。若所知甚详，则 DC=15，但所得到的答案讯息仍不是十分完整。如果你握着该物体或人物，或站在该地点上，则 DC=10，检定成功会见到相关影像讯息。

消耗经验值：100 点。

女妖之嚎（Wail of the Banshee）

死灵系[死亡、音波]
等级：死亡 9、术士 / 法师 9
法术成分：言语
施法时间：单动作
距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）
影响区域：以施法者为中心，半径为法术距离扩散范围内的 1 个活物 / 每等级
持续时间：立即
豁免检定：强韧，通过则无效
法术抗力：可

你发出恐怖的尖叫声，闻者皆亡（除了你自己以外）。此法术可影响的生物数目等于施法者等级。最接近发音源的生物最先受到影响。

火墙术（Wall of Fire）

塑能系[火焰]
等级：德鲁伊 5、火 4、术士 / 法师 4
法术成分：言语、姿势、材料 / 法器
施法时间：单动作
距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）
效果：长 20 英尺 / 每等级、高 20 英尺的立体火焰薄壁，或环绕于半径 5 英尺 / 每 2 等级的圆周上、高 20 英尺的立体火焰环壁
持续时间：专注 +1 轮 / 每等级
豁免检定：见说明
法术抗力：可

此法术可造出一道熊熊火墙。火墙的其中一面（哪一面由你决定）会散出热气，对 10 英尺内生物造成 2d4 点伤害，10 英尺至 20 英尺内生物则受到 1d4 点伤害。火墙出现时即会造成伤害，此后每一轮若有生物进入或停在区域内，也会受伤。若有生物穿越火墙，则受到 2d6 点火焰伤害，施法者每等级再 +1 点伤害，最高 +20。火墙对不死生物造成两倍伤害。

如果你使火墙出现在已有生物的地方，则他们所受伤害如同穿越火墙。若这些生物通过反射检定，则不会受伤（如果他们停留在发热面，还是会受到 2d4 点伤害）。

以 5 英尺为单位，若某单位墙面在一轮中受到 20 点以上的寒冷伤害，则该单位墙面消失。

奥术材料成分：一小撮磷粉。

力墙术（Wall of Force）

塑能系[力场]
等级：术士 / 法师 5
法术成分：言语、姿势、材料
施法时间：单动作
距离：近距（25 英尺 +5 英尺 / 每 2 等级）
效果：平面力墙，面积至多每等级 10 英尺见方；或球型或半球力墙，半径在每等级 1 英尺以下

Dungeons & Dragons

持续时间：1 分钟 / 每等级（解消）

豁免检定：无

法术抗力：不可

你可造出隐形力墙。力墙不能移动，但对任何伤害免疫，大部分法术亦对其无效（包括"解除魔法"）。不过"解离术"可将之消灭，"消抹杖杖"、"毁灭黑洞"和"魔邓肯裂解术"也可以。喷吐攻击和其他法术无法从任一方向穿过力墙，但"任意门"和"传送术"等类似法术可以穿越。灵体生物和实体生物都会被力墙阻挡（但灵体生物可以从上方或下方飘过地板或天花板）。透过力墙仍可进行凝视攻击。

施法者可造出平面力墙，面积至多施法者每等级 10 英尺见方，也可造出圆形或半圆形的墙，半径最大为 1 英尺 / 施法者每等级。

制造出来的力墙必须连续无间断，如果墙面被物体或生物阻断，则法术失效。

材料成分：少量纯粹的宝石粉末。

冰墙术（Wall of Ice）

塑能系[寒冷]

等级：术士 / 法师 4

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）

效果：平面冰墙，面积至多每等级 10 英尺见方；或半球冰墙，半径在"3 英尺 +1 英尺 / 每等级"以下

持续时间：1 分钟 / 每等级

豁免检定：见说明

法术抗力：可

此法术有两种功效，一种造出平面冰墙，另一种造出半球形冰墙。施法时，冰面不能被物体或生物阻断，表面必须光滑连续。火焰（包括"火球术"或龙息）可以溶解冰，对冰墙会造成全额伤害（而不是象对物体一样造成半数伤害）。冰墙急速溶解时会产生雾状蒸汽，持续 10 分钟。

平面功效：此功效可造出一道坚硬冰墙，墙的厚度为施法者每等级1英寸，面积为施法者每等级10英尺见方以下（所以10级法师可以制造出长100英尺、高10英尺高的墙，或是长 50 英尺、高 20 英尺的墙，依此类推）。冰墙的墙面会随依靠物不同而呈现不同形式，垂直墙必须立在地面，水平或斜墙的两端必须都有依靠物。

平面冰墙主要是用来防御或阻止他人。10 英尺见方的墙面上，每英寸厚度可承受 3 点伤害，超过则破裂。生物可以敲破墙面，但如果想要一击贯穿，则力量检定的 DC=15+ 施法者等级。

即使墙面被贯穿，该地还是会留有寒冷空气。如果有生物想穿过冷空气（包括击穿墙面者），会受到 1d6 点寒冷伤害，施法者每等级再 +1 点。

半球功效：此功效可造出半圆形的墙面，半径为3英尺+1 英尺 / 施法者每等级。因此，7 级法师可以造出半径 10 英尺的圆形墙。圆形墙的强度如同平面墙，但是穿过裂口者不会受伤。

你可以用半圆墙关住其他生物，若他们通过反射检定，则可避免被关。

材料成分：一小片石英或类似矿物。

铁墙术（Wall of Iron）

咒法系[创造]

等级：术士 / 法师 5

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）

效果：铁墙，面积至多每等级 5 英尺见方（见说明）

持续时间：立即

豁免检定：见说明

法术抗力：不可

此法术可造出一道平面或垂直的铁墙，用来阻断通道或封闭开口，例如覆盖无生命物质所围绕的区域，像门或盖子一样。若出现地点上已有生物或物体，则这道墙便不会出现。铁墙必为平面，但平面的周边形状可由你设定。

铁墙的厚度为 1 英寸 / 施法者每 4 等级。5 英尺见方的墙面上，每英寸厚度可承受 30 点伤害，超过则破裂。生物可以敲破墙面，但因为墙面非常坚硬，所以每一击要减去 10 点伤害（例如，虽然击出 17 点，但铁墙只受到 7 点伤害）。如果想要一击贯穿，则力量检定的 DC=25，每英寸厚度再 +2。

你可以在平滑表面上造出垂直的铁墙，但不与该表面相附着。这样铁墙会倒下压到别人，如果没有外力影响，则铁墙倒下方向各为 50% 几率。若要推墙，则必须通过力量检定（DC=40）。若要闪避倒下的铁墙，必须有地方可躲，且需通过反射检定。体型未超过大型的生物被铁墙压到会受到 10d6 点伤害，体型未超大型或更高的生物则不会被压伤。

铁墙会生锈穿孔，或出现其他自然现象。

材料成分：一小片铁板和至少价值 50 金币（或 1 磅）的金粉。

石墙术（Wall of Stone）

咒法系[创造]

等级：牧师 5、德鲁伊 6、土 5、术士 / 法师 5

法术成分：言语、姿势、材料 / 法器

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）

效果：石墙，面积至多 5 英尺见方 / 每等级（可变）

持续时间：立即

豁免检定：见说明

法术抗力：不可

此法术可从邻接石面延伸出一道石墙，用来封住他人或阻断通道。石墙的厚度为 1 英寸 / 施法者每 4 等级，面积至多施法者每等级 5 英尺见方。你可以将厚度减半，使长或宽延

伸一倍。若出现地点上已有生物或物体，则这道墙便不会出现。

与"铁墙术"不同的是，你可以将石墙塑造成任何形状。墙面不需垂直，也不需地基，但必须由稳固的既有石块上延伸出来。因此，此法术可造出跨越峡谷的石桥或斜石坡，但如果凌空的部分超过20英尺长，就必须有稳固支柱或变成拱形，这会使面积上限减半。也就是说，20级法师只能造出十个5英尺见方的凌空石面。石墙上可以造出城垛或各种形状，但这也会减少面积上限。

所有石墙都会被"解离术"摧毁，也可被击碎。5英尺见方的墙面上，每英寸厚度可承受15点伤害，超过则破裂。生物可以敲破墙面，但因为墙面非常坚硬，所以每一击要减去8点伤害。如果想要一击贯穿，则力量检定的DC=20，每英寸厚度再+2。

石墙可以被塑造成特殊形状以困住生物，但并不容易。该生物若通过反射检定则可避开。

奥术材料成分：一小块花岗岩。

棘墙术（Wall of Thorns）

咒法系[创造]

等级：德鲁伊5、植物5

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：中距（100英尺+10英尺/每等级）

效果：造出荆棘丛，体积如同一个各边长10英尺立方体/每等级（可变）

持续时间：10分钟/每等级（解消）

豁免检定：无

法术抗力：不可

此法术可造出柔韧带刺的荆棘障碍。长如人指的尖刺非常锐利，凡试图在荆棘墙中移动的生物，每轮会受到25-该生物AC点伤害，敏捷加值和闪避加值不计入（AC高于25的生物不受伤害）。

你可以使用棘墙厚5英尺，则可造出等同于施法者等级两倍数目的荆棘丛，每个荆棘丛的体积为10英尺×10英尺×5英尺。棘墙所造成的伤害不变，但生物的通过时间会缩短。

穿越荆棘墙时移动速度会减慢。穿越者必须通过力量检定（DC=20）才能移动，若检定结果超过19，则每超过1点可以移动一英尺。故力量检定掷出24的生物能够移动5英尺。只要尝试移动，不论是否成功都会受伤。陷在荆棘中的生物只要不动就不会受伤。

施法时正好位于荆棘墙中的生物也会受伤，如同在其中移动一样。他可以试图移动离开，或待在其中不动直到法术终止。若具有穿越荆棘地不受伤的特殊能力，则可以使用正常速度通过荆棘墙，且不受伤害。

利刃武器可以斩开荆棘墙，每10分钟可以清出1英尺通路。一般火焰无法烧除荆棘墙，但魔法火焰可于10分钟烧光它。

曲木术（Warp Wood）

变化系

等级：德鲁伊2

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）

效果：1磅木材/每等级，均需位于半径20英尺范围内

持续时间：立即

豁免检定：意志，通过则无效（物体）

法术抗力：可（物体）

此法术可使木材弯曲、变形。一级时，你可以弯曲一把手斧握柄或十枝十字弓矢。3级时，你可以弯曲一支短矛。此法术也可影响地板或甲板，造出一道可通过的门。弯曲过的远程武器无法再使用，弯曲的近战武器攻击检定受到-4减值。

反过来，你也可以用此法术矫正木材（将受到此法术弯曲过的东西恢复正常）。"完全修复术"无法修复被此法术弯曲的物品。

水中呼吸法（Water Breathing）

变化系

等级：牧师3、德鲁伊3、术士/法师3、水3

法术成分：言语、姿势、材料/法器

施法时间：单动作

距离：接触

目标：接触到的活物

持续时间：2小时/每等级（见说明）

豁免检定：意志，通过则无效（无害）

法术抗力：可（无害）

受术者可在水面下呼吸，持续时间平均分给所有受术者。受术者在空气中依然能够呼吸。

奥术材料成分：一根芦苇或稻草。

水面行走（Water Walk）

变化系

等级：牧师3、巡林客3

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：接触

目标：一个生物

持续时间：10分钟/每等级

豁免检定：意志，通过则无效（无害）

法术抗力：可（无害）

此法术可使一个生物在流体表面行走，包括：泥、油、雪、流沙、流动的水、冰甚至岩浆。受术者脚部会陷入流体表面一两英寸，所以走在炎浆上还是会受伤。受术者的移动与在平地相同，包括：行走、奔跑、冲刺等。

如果是在水底施展此法术（或受术者全部或部分淹在流体中），受术者会以每轮60英尺的速度上浮，直到站立于表面为止。

DUNGEONS & DRAGONS

蛛网术（Web）

咒法系（创造）

等级：术士 / 法师 2

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：单动作

距离：中距（100 英尺 +10 英尺 / 每等级）

效果：半径 20 英尺扩散范围内的蜘蛛网

持续时间：10 分钟 / 每等级

豁免检定：反射，通过则无效（见说明）

法术抗力：可

此法术可造出多层强力粘稠的丝状物，看起来像蜘蛛网，但却更大更粗。粘丝的任意两端必须有支撑点，例如：地板、天花板或墙，否则无法张开而全部消失。接触到粘丝，或在蛛网中的生物会遭到纠缠。

被缠住的生物会受 -2 攻击减值，敏捷值则有 -4 的时效性减少。被蛛网绑住的生物想施法时，必须先做“专注”检定（DC=15），未通过则该法术失效。

施法时正好在法术范围内的生物必须进行反射检定，通过则不受蛛网影响，可以行动，但移动会有困难（见下述），检定失败则被缠住。被缠住的生物可以花一轮时间挣脱，但必须通过力量检定（DC=20）或“脱逃”技能检定（DC=25）。一旦挣脱（无论是因为一开始的反射检定，还是之后的力量检定或“脱逃”技能检定），该生物即可缓慢地在蛛网中移动。挣脱的生物每轮移动时，都要做力量检定或“脱逃”技能检定，若检定结果超过 10，则每超过 5 点可以移动 5 英尺。

你和对手之间若有蛛网，每 5 英尺蛛网会形成四方之一掩蔽。换言之，10 英尺蛛网为二分之一掩蔽、15 英尺蛛网为四分之三掩蔽、20 英尺以上为完全掩蔽（见表 8-9）。

蛛网是易燃物，魔法火焰剑可以瞬间予以清除。火把、燃油等火焰可以将其点燃烧除，蛛网燃烧时，其中的生物受到 2d4 点火焰伤害。

材料成分：一撮蜘蛛丝。



Web can effectively entangle several foes at once
“蛛网术”可以迅速缠住多个敌人。

怪影杀手（Weird）

幻术系（魅影幻觉）[恐惧、影响心灵]

等级：术士 / 法师 9

目标：任意数量生物，生物之间相距不可超过 30 英尺

此法术与“魅影杀手”相同，但可影响多个生物。只有受术者才能看到攻击他们的魅影生物，但你可以看到魅影的轮廓。

若受术者通过强韧检定，仍会受到 3d6 点伤害，且震慑 1 轮。这些生物的力量会降低 1d4 点，十分钟后才能回复。震慑中的生物无法行动，并会失去 AC 的敏捷加值。对他进行攻击者可获得 +2 加值。

旋风术（Whirlwind）

塑能系（风）

等级：风 8、德鲁伊 8

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：远距（400 英尺 +40 英尺 / 每等级）

效果：底宽 10 英尺，顶宽 30 英尺，高 30 英尺的龙卷风

持续时间：1 轮 / 每等级

豁免检定：反射，通过则无效（见说明）

法术抗力：可

此法术可在陆上或海面造出强力旋风，行进速度每轮 60 英尺。你可以专注控制旋风走向，或以简单的指令指示，如：直走、摇摆或回转等。指挥走向或改变指令都属于标准动作。旋风是在你的回合中移动。如果旋风移到法术距离以外，则会随机移动 1d3 轮，你无法加以控制（所以可能危害到你或同伴），之后

就消失（即使回到法术距离内，你仍无法再次控制）。

体型未超过大型的生物，遇到旋风时若未通过反射检定，则受到3d6点伤害。未超过中型的生物如果连续两次豁免检定失败，则被卷上空中，每轮受到1d8点伤害（不能进行豁免检定）。你可以命令旋风将卷入的生物喷出来，他们会掉在旋风所在之处。

风讯术（Whispering Wind）

变化系

等级：吟游诗人2、术士/法师2

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：1英里/每等级

影响区域：半径10英尺的扩散范围

持续时间：1小时/每等级以下，或因抵达目的地而能量散发

豁免检定：无

法术抗力：不可

此法术可利用风传送讯息。你可以指定一个熟悉的特定地点，命令风讯前往该处，但之间必须有路径可以抵达（不能有墙或其他事物阻挡）。风讯在传送时有如微风，不易被人发现，抵达目的地后便低声发出讯息，然后消失。你可以传送一段25个字以下的短讯，或一轮内所发出的其他声音，或只是传一阵风声。你可以命令风讯每小时走一英里，或每10分钟急行一英里。风讯在到达目的地后会在上空盘旋，直到传完讯后消失。如同“魔嘴”一般，“风讯术”不能用作法术的言语成分，也不能作为各式命令术或启动魔法效果。

御风而行（Wind Walk）

变化系

等级：牧师6、德鲁伊7

法术成分：言语、姿势、法器

施法时间：单动作

距离：接触

目标：自己，每3等级可多选定一个接触到的生物

持续时间：1小时/每等级（解消）

豁免检定：无或意志，通过则无效（无害）

法术抗力：不可或可（无害）

你可将自己化为一阵云雾，快速在空中穿越。你可以带着其他生物，但分别独立行动。

受术者最高可以每轮600英尺的速度（每小时60英里）移动，也可以缓慢地每轮只走5英尺。受术者仍可被看见，但却呈透明雾状，如果身着白衣，会有80%的几率被误认为是云雾。

受术者可以随时变回原状，然后再变成云状，每次变化需要5轮。你可以随时解消此法术使其终止，也可以只解消某个受术者的法术，其他仍继续作用。处在云雾状态时可获得伤害减免20/+1，但却可能受到强风所伤（由DM决定），在此状态下也不能施法。

法术时间剩最后一分钟时，受术者会自动以每轮60英尺的速度下降（总共可下降600英尺），可以依意愿以更快速度下降。这种效果是在提醒受术者，法术即将终止。

风墙术（Wind Wall）

塑能系

等级：风2、吟游诗人3、牧师3、巡林客4、术士/法师3

法术成分：言语、姿势、材料/法器

施法时间：单动作

距离：中距（100英尺+10英尺/每等级）

效果：长10英尺/每等级、高5英尺/每等级的墙（可变）

持续时间：1轮/每等级

豁免检定：无（见说明）

法术抗力：可

此法术可造出一道隐形风墙，厚度为2英尺。比鹰类还小的鸟或较轻的纸质物品都会被吹走。若物品放在手上，则可进行反射检定看是否抓得住。小型或超小型的飞行生物无法穿越此墙，布料或没绑好的轻物品会被往上吹。箭矢会向上偏移而无法命中目标，其他普通远程武器则有30%的失手几率（巨人投掷巨石、攻城器投射等大型远程武器不受影响）。气体、气态生物与多数喷吐武器亦无法穿越此墙（虚体生物不受影响）。

墙面必须垂直于地面，但可以蜿蜒连续。你可以造出圆桶状或立方体的墙，将特定地点与四周隔离。5级施法者最大可以造出长50英尺、高25英尺的墙，若成圆桶状，半径可达15英尺。

奥术材料成分：一把小扇和一枝奇特的羽毛。

祈愿术（Wish）

共通

等级：术士/法师9

法术成分：言语、消耗经验值

施法时间：单动作

距离：见说明

目标、效果和影响区域：见说明

持续时间：见说明

豁免检定：见说明

法术抗力：可

这是术士和法师最强的法术，只要大声将愿望说出来，就可以如你所愿改变现实，但此法术仍有限制。此法术可选择的功效如下：

• 复制一个法术等级不超过八级，且非禁制学派的术士或法师法术。

• 复制一个法术等级不超过六级，且非禁制学派的任何法术。

• 复制一个法术等级不超过七级，任何学派的术士或法师法术。

DUNGEONS & DRAGONS

・复制一个法术等级不超过五级，任何学派的法术。
・移除一些有害的法术效果，如："指使术"或"摄魂术"。
・造出价值低于15000金币的物品，魔法物品亦可。
・针对某个生物的一项属性，给予+1内在加值。如果同时施展多个"祈愿术"，可以使同一属性获得+2至+5的内在加值（同时施展两个"祈愿术"视为+2内在加值、三个为+3，以此类推）。内在加值立即生效，所以不能被解除

注意：同一属性的内在加值不能超过+5，除非另有说明，否则也不能累加，只有最高的加值有效。

・去除受伤或不良的状态。施法者每等级可以多帮助一个生物，但只能针对同一种不良状态。例如：你可以医治多名队员的伤害，或为大家解毒，但是不能同时为某些人疗伤，又为其他人解毒。"祈愿术"不能用来恢复因施法而失去的经验值，也不能恢复因死后复生而损失的体质属性值或等级。

・复活死者。用"祈愿术"复制"复生术"即可使死者复活。"愿望术"可以使尸体被摧毁的死者以原状复活，但这需要两次"祈愿术"，一次使其尸体恢复原状，另一次使其复活。"祈愿术"不能恢复复活时所损失的经验等级。

・传送人员。施法者每等级可传送一个生物，目的地为任何界域的任一地点。受术者若不愿意，可进行意志豁免检定和法术抗力，通过则法术失效。

・复原灾难事件。"祈愿术"可以重掷上一轮的任何掷骰（包括你的前一回合），结果也因此改变，例如：使对手重掷豁免检定以取消其重击（攻击检定或重击检定皆可），或使同伴重掷失败的豁免检定等。然而，重掷结果可能比原来还差。重掷之前，若受术者不愿意，可进行意志检定和法术抗力，通过则法术失效。

你可以许出比上述效果更强的愿望，但可能很危险。这种愿望可能会以意料外的方式实现，例如：如果你希望获得一把贤者之杖，可能会被传送到它的所在地。如果希望长生不死，可能会被囚禁在隐密的异次元（如同"禁锢术"），而你的确能在该处长生不死。

由"祈愿术"复制产生的法术，具有和原本法术一样的豁免检定和法术抗力（但豁免检定DC以九级法术计算）。如果该法术必须消耗经验值，你就必须支付该经验值，或5000点经验值（以较多者为准）。若该法术必须使用价值10000金币以上的材料，你也必须支付。

消耗经验值：5000点以上（见上述）。

塑木术（Wood Shape）

变化系
等级：德鲁伊2
法术成分：言语、姿势、法器
施法时间：单动作
距离：接触
目标：接触到的一块木材，体积至多10立方英尺+1立方英尺/每等级
持续时间：立即
豁免检定：意志，通过则无效（物体）
法术抗力：可（物体）

此法术可重新塑造木质物品以符合你的需要，例如：造出木制武器、特殊陷阱门，或简易木雕等。你也可以在木门上造出一个出口，或将出口封闭。虽然此法术可以制造木雕品，但是无法做得很细致。含有可动零件的成品有30%几率会无法运作

混沌真言（Word of Chaos）

塑能系[混乱、音波]
等级：混乱7、牧师7
法术成分：言语
施法时间：单动作
距离：30英尺
影响区域：以你为中心，半径30英尺扩散范围内的生物
持续时间：立即
豁免检定：无
法术抗力：可

吟唱"混沌真言"会造成两种效果。

如果你处于原属界域，则非混乱阵营的外界生物会立即被驱逐至他们的原属异界。被驱逐的生物在一天内都无法回来。无论该生物有没有听到"混沌真言"都有效。

属于你原属界域的非混乱阵营生物受到影响如下表：

生命骰数	效果
12以上	耳聋
小于12	震慑、耳聋
小于8	困惑、震慑、耳聋
小于4	死亡

效果具有累加性。

耳聋：该生物耳聋1d4轮（见"目盲术/耳聋术"）。

震慑：该生物被震慑1轮。震慑中的生物无法进行动作，并会失去AC上所有敏捷加值。对他进行攻击可获得+2加值。

困惑：该生物困惑1d10分钟，效果如同"困惑术"。这是影响心灵的附魔系效果。

死亡：活着的生物死亡，不死生物被摧毁。

回返真言（Word of Recall）

变化系[传送]
等级：牧师6、德鲁伊8
法术成分：言语
施法时间：单动作
距离：无限制
目标：自己和接触到的物品，和其他自愿的生物，总重量至多50磅/每等级
持续时间：立即
豁免检定：无或意志，通过则无效（无害、物体）
法术抗力：不可或可（无害、物体）

此法术可立即将你传回庇难所。你在准备此法术时必须

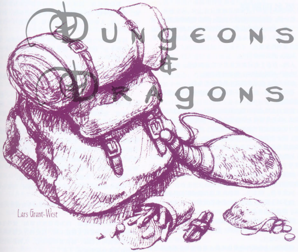
指定庇难所所在，而且必须是你非常熟悉的地方。实际传送到的目标地点会是10英尺见方大小的区域。你可以由同一界域中任何地方传送回去，但不能跨界域。你可以携带物品或同伴，总重量不得超过50磅/施法者每等级，例如：15级牧师可以传送多750磅以下的物品或同伴。如果超重，则法术失效。

若受术者非自愿，则无法被此法术传送。同样地，若生物通过意志检定（或法术抗力），则其身上的物品便不会被传送。无主魔法物品不需进行豁免检定。

诚实之域（Zone of Truth）

惑系（胁迫）[影响心灵]
等级：牧师2
法术成分：言语、姿势、法器
施法时间：单动作
距离：近距（25英尺+5英尺/每2等级）
影响范围：弥漫5英尺方圆/每等级
持续时间：1分钟/每等级
豁免检定：意志，通过则无效
法术抗力：可

在此法术弥漫范围内的生物（包括进入）无法蓄意说谎，通过意志检定则不受影响。受影响的生物会察觉此法术效果，所以他们可以对问题保持沉默，或者以其他实话回避问题。离开法术弥漫范围的生物便不受影响。



计算通则与名词解释

非整数

一般若任何计算所得的结果不是整数，都舍去小数部分，除非有特别规则说明。例如某个“火球术”本可造成17点伤害，但由于你通过豁免检定，伤害值减为一半，因此你实际受到8点伤害。

相乘

有些规则要将某个数值乘上其它数字（或掷骰结果），如果只需乘上一个数字，那么就照平常方式计算。但若同时有两个以上的乘数，则不是依照一般乘法运算规则直接相乘，而是将它们对原本数值增加的倍数加起来计算。例如，“×2”是将原本数值增加一倍，因此若同时遇到两个“×2”，视为是将原本数值增加了两倍，也就是将原数值“×3”。

主要名词解释

百分骰：同时掷出两颗十面骰，掷出前先指定其中一个为十位数，另一个为个位数，掷骰结果将在1到100之间。

地下城主：扮演非玩家人物、为其它玩家设定故事背景，并充当裁判的玩家。

玩家：进行游戏的人。

人物：存在于奇幻游戏世界中的虚构角色。书中“人物”与“生物”可视为同义，除非特别声明。

玩家人物：玩家在游戏中所扮演的角色。

非玩家人物：游戏中不是玩家所扮演的角色，通常由地下城主扮演。

检定：人物进行可能失败的行动时，用来决定行动结果的方法。检定是根据人物的相关属性、技能或其它特性进行。大部分检定都是属性检定或技能检定，不过也有特殊的驱散检定、施法者等级检定、解除魔法检定、先攻权检定等。属性或技能检定通常就是根据该项属性或技能进行。检定进行时，先掷20面骰，再加上相关调整值（越大越好）。若结果大于或等于地下城主认定的难度等级，则检定成功。

掷骰原值：掷骰后骰子上显示的数字，尚未加上调整值或修正值。

玩家手册：即本书，提供玩家进行游戏时的基本信息。

地下城主指南：地下城主必备的规则书。记叙许多带团建议、游戏构想与参考资料。

怪物图鉴：记载游戏中出现的各种生物设定。

属性：人物六种基本特质，包括力量、敏捷、体质、智力、感知与魅力。

属性值：人物属性的量化结果。有些生物不具备某项属性，而有些生物的特定属性无法量化。

职业：人物的主要才能以及在冒险队伍中的定位。玩家人物基本职业包括：野蛮人、吟游诗人、牧师、德鲁伊、战士、武僧、圣武士、巡林客、游荡者、术士与法师。

兼职：人物升级时可以选择兼任其它职业。兼职可带来更广的能力，但代价是原有职业能力不如非兼职时那么强。

职业等级：人物某一职业的等级，职业特性通常与职业等级相关。

人物等级：人物所有职业等级的总和。对单一职业人物而言，职业等级和人物等级是一样的。

负向等级：由于能量吸取、法术、魔法物品或魔法效果造成生命能量损失。生物每承受一个负向等级，其技能检定、属性检定、攻击检定、豁免检定与有效等级都受-1减值（不论生物原本掷骰检定与计算的等级为何，每得到一个负向等级，一律将其数值减1）。此外，施法者每承受一个负向等级，便失去其一个最高等级的法术和法术位。如果此等级的法术超过一个，则由承受者决定失去哪一个。失去的法术位在移除负向等级之后会复原，施法者可再度使用。除非以法术移除负向等级，否则人物承受的负向等级会持续24小时。24小时后，该人物必须进行强韧检定（通常会在攻击者描述中提及DC）。若检定成功，则该人物的负向等级与所有影响皆可移除。若检定失败，则该人物的负向等级亦遭移除，但该人物会失去1级。人物每承受1个负向等级，便需进行一次豁免检定。

阵营：九种价值观，包括：守序善良、中立善良、混乱善良、守序中立、绝对中立、混乱中立、守序邪恶、中立邪恶、混乱邪恶。

种族：人物所属的生物种类。

基本速度：人物未穿戴盔甲时的移动速度。基本速度和人物种族有关。

体型：生物的形体大小，分为九种，由大至小：超巨型、巨型、超大型、大型、中型、小型、超小型、微型、超微型。

面宽：生物能有效发挥攻击力所需的空间。面宽取决于体型与外形。一般人物的面宽是每边5英尺。

生命值：用来衡量人物健康状态或物品完整度的数值。伤害会减少目前生命值，但经过治疗或自然康复，可以回复失去的生命值。当人物的经验值增加或体质属性值永久增加时，最大生命值就会永久增加。借助各种特殊能力、法术、魔法物品、或魔法效果，最大生命值也可暂时增加。

最大生命值：人物未受伤时拥有的生命值。

当前生命值：人物当前的生命值。受伤时，当前生命值会下降，休息后则会回复。

暂时生命值：因为某些法术或效果而暂时获得的生命值，受伤时会先扣除。

生命值时效性增加：因为体质暂时增加，使得生命值增加的状况。这和暂时生命值不同，以此种方式增加的生命值不会在受伤时先扣除，而在效果结束后，人物必须把这个数值由目前生命值中扣去。

经验值：量度人物个人成就的数值。人物可通过击败怪物或对手获取经验值。冒险告一段落后，地下城主会依据人

物的表现给予经验值。在冒险生涯中，人物可以持续地累积经验值，并在经验值到达某一程度后，提升职业等级。

专长：专长可以给人物新的能力，或增进既有能力，包括：一般专长、制造物品专长、超魔专长和特殊专长。

技能：人物的各种行动能力，通过不断训练，人物的技能会逐渐增强。

本职技能：特定职业较易习得的技能。人物可以花1点技能点数换取一个级数的本职技能，或半个级数的跨职技能。本职技能的级数上限为人物等级加3。

专职技能：特定职业的本职技能，只有该职业人物才能学习。

跨职技能：人物本职技能以外的技能，但不含专职技能。人物可以花1点技能点数换取半个级数的跨职技能，或一个级数的本职技能。跨职技能的级数上限与为本职技能上限的一半，小数点后保留。

豁免检定：回避伤害或效果时所进行的掷骰检定，分为：强韧检定、意志检定、反射检定。

强韧检定：豁免检定的一种，代表身体的健壮程度，以及肉体承受攻击的能力。

意志检定：豁免检定的一种，代表心智的内在力量，以及心灵承受攻击的能力。

反射检定：豁免检定的一种，代表身体或心灵的矫捷程度，遇上攻击时的反应与灵活度。

难度等级：通过各种检定所需达到的数值。若法术或物品叙述中没有说明难度等级，则由地下城主依据规则设定。

取10：特定技能检定时，为减低失败几率，直接将掷骰原值视为掷出10。

取20：特定技能检定时，人物不断重试，所以直接将掷骰原值视为掷出20。

轮：游戏中的时间单位，约为游戏世界中的六秒钟。一般状况下，战斗时每人每轮至少可以做一个动作。

回合：每轮中，换到某人物行动时，称为该人物的回合。

先攻权：决定战斗中行动顺序的数值。在战斗第一轮开始前，每名参与战斗之人物必须进行先攻权检定（敏捷检定）。之后每轮便以先攻权检定的结果，由高至低依次行动。

动作：所有动作根据所需时间分为以下几大类：整轮动作、标准动作、部分动作、移动等效动作、即时动作。

整轮动作：整轮行动会耗去人物一轮的时间，通常可进行一次5英尺移动。施法时间为一整轮的法术，必须等到施法者下一回合开始时才生效。

标准动作：最基本的动作形态。标准动作包含一个活动（攻击、施法或使用技能等）与一次正常速度移动，先后顺序不限。

部分动作：较简短的动作。人物不能主动采取部分动作，通常是因为处于某些特殊状态。部分动作时，人物只能完成标准动作的一部份行动，此外通常也可以进行一次5英尺移动。

即时动作：即时动作几乎不耗费时间，人物通常可以同时完成多个即时动作。

移动等效动作：可以取代正常速度移动的动作。在一个标准动作中，人物可以用一个移动等效动作取代正常速度移动。

倍速移动：一种特殊的标准动作，即移动一次后再移动一次。

5英尺移动：战斗中人物位置的小幅调整。整轮动作通常可以附加一次5英尺移动，先后顺序不限。绝大多数的部分动作也可以附加一次5英尺移动。

威胁区域：对手近战可及的范围。一般每个人物的威胁区域为周围5英尺。在敌人威胁区域中移动，或离开其威胁区域，可能引发借机攻击。

突袭：战斗开始前，未注意到敌方者，可能会被突袭。在这种情况下，在正常战斗轮之前会有一次突袭轮，只有警觉到敌人的人物才能动作，但每个人只能进行一次部分动作。被突袭者在突袭轮中都处于措手不及状态。

近战攻击：在威胁区域内进行攻击，相对于远程攻击。

远程攻击：在远距离进行攻击，相对于近战攻击。

徒手攻击：未持任何武器进行近战攻击。

接触攻击：攻击者只需触及到对方，不需击穿防具，因此对方的盔甲加值、盾牌加值和天生防御加值都不计入防御等级。接触攻击分为近战接触攻击和远程接触攻击。

多次攻击：人物在一轮中攻击多次。

副手：人物较弱或较不灵活的手（通常是左手）。使用副手攻击时，攻击检定受-4减值。此外，副手所持武器的力量加值减为原本的一半。

借机攻击：当你威胁范围内的对手做出某些行动时，你在该轮中便可进行一次额外的近战攻击。通常每个人物在每轮中只能进行一次借机攻击。

攻击检定：决定攻击是否命中的掷骰检定。先掷20面骰，再配合攻击形式加上相关调整值。例如，远程攻击检定=1d20+基本攻击加值+敏捷调整值+体型调整值+距离减值。若攻击检定大于或等于目标的防御等级，就算命中。

防御等级：在战斗中避开攻击的能力数值。对手的攻击检定必须大于或等于目标的防御等级才算命中。防御等级=10+所有相关调整值（通常包含盔甲加值、盾牌加值、敏捷调整值与体型调整值）。

必然命中：不论对手防御等级的数值多大，一定可命中的攻击。若攻击检定的掷骰原值为20，或受到某些法术的影响，就会发生必然命中。

必然失手：不论对手防御等级的数值多小，一定失手的攻击。若攻击检定的掷骰原值为1，就会发生必然失手。

夹击：相对两个方向同时受到敌人威胁，则受到夹击。夹击对方的攻击者的攻击检定有+2夹击加值。游荡者在夹击时可以进行偷袭。

投炸武器：远程武器的一种，会对目标地周围5英尺的生物造成伤害。使用投炸武器是远程接触攻击。

伤害：伤害主要可分为：一般伤害、淤伤与属性伤害。伤

Dungeons & Dragons

害来源可分为武器伤害和能量伤害。

淤伤：一种非致命的伤害，可能由徒手击打、蓄意减弱力道的攻击、疲劳、炎热或饥饿等情况造成。

属性伤害：属性值暂时下降。下降的属性值以一天1点的速度回复。属性伤害与属性时效性减少不同，后者在原因消失后便可回复。

武器伤害：被武器攻击时所受到的正常伤害。依武器类型态不同，又分为钝击、挥砍、穿刺伤害。

能量伤害：由下列五种类型态能量（不计正负）引起的伤害：强酸、寒冷、电击、火焰与音波。

伤害掷骰：攻击成功后，依攻击形式掷骰决定造成的伤害点数。

持续伤害：攻击成功后，每轮仍持续造成伤害。后续伤害不需再做攻击检定。

重击：因为击中要害，而造成多倍伤害的攻击。欲形成重击，攻击者必须先形成重击威胁，再通过重击检定。但任何伤害附加骰（如游荡者的“偷袭”）不加倍，而是在计算完之后再加上。

重击威胁范围：会造成重击威胁的掷骰值范围，通常为20，某些武器则是19至20或18至20。

重击威胁：掷骰原值落在重击威胁范围内便形成重击威胁，有可能造成重击。但若攻击检定值无法击中对手，则不算形成重击威胁。

重击检定：重击威胁发生时，必须进行一次致命检定，方法与攻击检定相同。若此检定结果命中目标，就算重击，否则便是一般命中。

伤害减免：能够吸收武器伤害的能力，通常能吸收一定数量的伤害。

属性吸取：属性值永久减少。除非使用魔法，否则被吸取的属性值永远无法回复。

能量吸取：吸取对方生命能量，可削弱其等级。

属性时效性减少：属性值暂时下降，引发原因消失后便可完全回复。

失手几率：虽然攻击检定成功，但因为攻击者不确定目标所在位置而失手的几率。

属性检定：掷二十面骰加上属性调整值。

隐蔽：如攻击者无法看清防守者，则防御者处于隐蔽状态。原本成功的攻击可能因此失手。

掩蔽：攻击者与防守者之间有障碍物，可使防守者拥有额外的防御等级加值。

受阻：因某种力量阻挡，使生物无法再前进。受阻的地面生物必须停步，受阻的飞行生物则依据所受影响的效果叙述，向后飞一段距离。

目盲：人物完全无法视物，因此所有事物对他而言，皆处于全隐蔽状态。他在战斗中有50%的几率会失手，而且会失去他在AC上的正向敏捷加值。敌人攻击他时，攻击检定有+2加值。目盲的人物只能以半速移动，而且绝大部分依凭力量与敏捷的技能都会受到-4减值。他不能进行“侦察”或其它需要视觉的活动。

耳聋：耳聋者无法听见任何声音，因此在先攻权检定上会受-4减值，而且在施展具言语成分的法术时，有20%的几率会失败。

瘫痪：生命值为0点的人物，都处于瘫痪状态。该人物只能进行部分动作，若进行任何耗力动作，完成该动作后会受到1点伤害。除非该耗力动作能恢复人物的生命值，否则该人物便成为濒死状态。

疲乏：疲乏者无法奔跑与冲刺，力量值与敏捷值暂时受到-2减值。陷入疲乏状态的人物进行任何可能导致疲乏的工作时，便会力竭。在彻底休息8小时后，便不再疲乏。

力竭：疲倦到严重影响行动的状况。力竭人物的移动速度减半、有效力量与敏捷-6减值。完全休息一小时后，力竭的人物便可回复为疲乏。

无助：遭到捆绑、定身、睡眠、麻痹、昏迷的人物就是处于无助状态。敌人可轻易地攻击无助的人物，甚至给予该人物致命一击。

麻痹：麻痹者会僵立在原地，并陷入无助状态。该人物的力量值与敏捷值暂时视为0点。

纠缠：被纠缠者的攻击检定受-2减值，敏捷值也暂时受-4减值。若是被固定住，被纠缠者便无法移动。否则，他能够以半速移动，但不能奔跑与冲刺。

定身：被定身者因为受到附魔类法术影响而无法移动，并处于无助状态，无法进行任何身体动作（但他们仍可呼吸，并进行纯心灵动作）。

昏迷：若目前生命值在-1到-9之间，或是受到的淤伤值超过当前生命值，人物便会昏迷。

石化：人物的力量值与敏捷值都暂时视为0点。他的感官完全停止作用，因此无法得知四周的状况。

困惑：困惑人物的动作，取决于掷1d10的结果，而且每轮都必须重掷。1：漫无目的地乱走一分钟，除非无法这么做（一分钟内无需重掷）。2-6：接下来的1轮时间内什么也不做。7-9：接下来一轮时间攻击最接近的生物。10：接下来一轮时间内能正常动作。困惑的人物若受到他人攻击，下次轮到他动作时会自动攻击对方。

晕眩：晕眩者无法进行动作，但仍可正常自卫。晕眩通常持续1轮。

目眩：目眩者会因眼睛受到刺激而无法视物。目眩生物在攻击检定上受-1减值，直到目眩效果结束为止。

反胃：反胃者感到胃痛如绞，无法攻击、施法、专注维持法术，或从事其它需要集中注意力的动作，而且每回合只能进行单移动动作（或移动等效动作）。

恐惧：畏缩、惊惧、慌乱等害怕状态。

颤栗：颤栗者的攻击检定、武器伤害掷骰，与豁免检定受-2士气减值。

惊惧：惊惧者会尽可能地逃跑，甚至使用特殊能力（包括法术）逃离。若无法逃跑，便会战斗，但在攻击检定、武器伤害掷骰与豁免检定上受-2士气减值。

慌乱：陷入慌乱者会丢下持有的物品，如果遭遇其它危险，就会以最快的速度朝随机方向逃离其恐惧来源，而且豁免检定受 -2 士气减值。若被包围，慌乱生物将畏缩不前，不采取攻击而完全进行防守。

畏缩：人物因恐惧而呆滞，失去 AC 上的敏捷加值，而且无法进行任何动作。敌人有 +2 命中加值。

恍惚：人物所受淤伤值与他的当前生命值相等时，该人物便陷入恍惚。恍惚者只能进行部分动作而非标准动作。

震慑：被震慑者会失去 AC 的敏捷加值，持有的物品会掉落在地上，而且无法进行任何动作。敌人攻击被震慑者有 +2 加值。

擒抱：擒抱中的生物正赤手空拳地与一个或多个对手缠斗。擒抱者只能从事徒手搏斗、以小型武器攻击，或企图脱离对手等动作，无法做更复杂的动作，例如移动、施法、进行远程攻击等。此外，擒抱者没有威胁区域，当遭到擒抱对象以外的对手攻击时，会失去 AC 的敏捷减值。

压制：擒抱时被定身而无法动作（但非陷入无助）。

俯卧：俯卧者的近战攻击检定受 -4 减值，而且使用远程武器时，除了十字弓之外都会受到减值。敌人对他的近战攻击有 +4 加值，但远程攻击则受 -4 减值。从俯卧状态站起属于移动等效动作。

隐形：隐形生物在攻击检定上有 +2 加值，其对手失去 AC 的敏捷加值。

措手不及：战斗开始之后，还未轮到行动的人物便处于措手不及状态。措手不及的人物会失去 AC 的敏捷加值。

稳定：目前生命值介于 -1 到 -9 之间，但未濒死。由濒死恢复到稳定状态的人物每轮不再自动失去生命值。

濒死：即将死亡且昏迷不醒。濒死人物的目前生命值介于 -1 到 -9 之间，无法进行任何行动。濒死人物每轮有 10% 几率会失去 1 点生命值。若通过检定，则进入稳定状态。

死亡：当生命值降到 -10 或以下，人物便死亡。体质降到 0，或受到某些法术与效果的影响也可立即让人物死亡。死亡使人物的灵魂脱离躯体飘到外层界。死亡的人物无法以治疗回复生命值，但可以使用魔法复活。若死者的躯体未加以保存，会慢慢腐烂。但被魔法复活的人物仍可完全恢复健康，或回到死亡前的状态（视使用的法术而定）。

驱散不死生物：善良牧师、圣武士及部分中立牧师能够引导正能量，藉此驱散或毁灭不死生物。被驱散的不死生物会尽可能逃跑 10 轮，若无法逃跑则会畏缩。

命令不死生物：邪恶或某些中立牧师拥有的超自然能力，可以通过引导负能量控制不死生物。

鼓舞不死生物：邪恶或某些中立牧师拥有的超自然能力，可以增加不死生物对驱散的抵抗力。

斥喝不死生物：邪恶或某些中立牧师拥有的超自然能力，可以通过引导负能量让不死生物畏缩。

驱散检定：掷二十面骰加上魅力调整值，以决定可以引导多强的正、负能量来驱散或斥喝不死生物。

驱散伤害：掷 2d6+ 牧师等级 + 魅力调整值，以决定可驱散或斥喝不死生物的生命骰数总值。

调整值：检定时使用的加值或减值。正调整值为加值，负调整值则为减值。同种调整值通常无法累加，若同时存在多个同种调整值，只有最好的加值或最差的减值有效。不同种的加值或减值则可互相累加。

效果重叠：在相同区域或相同目标上，同时存在另一种效果或调整值。若性质相同，则不会累加，而是取其中最大的加值或最小的减值。

效果累加：在相同区域或相同目标上，同时存在另一种效果或调整值。若其性质不同，则效果的加值可累计。例如，盔甲加值可与盾牌加值累加，法术效果则需参阅法术说明。

属性调整值：与属性相关的加值或减值。当人物的动作要针对某项属性做检定时，掷骰结果需加上属性调整值。

环境调整值：由外在环境情况，而非人物内在属性造成的加值或减值。此加值或减值会影响人物检定结果或难度等级。若无特别说明，环境调整值可以互相累加。

体型调整值：由于生物体型大小所造成的加值或减值。

技能调整值：特定技能所造成的加值或减值。

圣力调整值：善良能量所造成的加值或减值。

抗力调整值：用以保护伤害而获得的加值或减值。

亵渎调整值：源自邪恶力量的加值或减值。

士气调整值：来自希望、勇气与决心的加值或减值。

运气调整值：代表运气的加值或减值。

洞察调整值：通常为加值。人物在进行特定行动时，因预知即将发生的状况而提高成功率。

内在调整值：人物的属性因受到强大魔法而有加值或减值。内在加值无法解除。人物每个属性的内在加值最高为+5。对同一属性的内在加值无法累加，只有最大的内在加值有效，减值亦同。

速度调整值：可使目标加快或减缓移动的魔法效果所造成的加值或减值。

增强调整值：因盔甲或武器的强度或效用上升，造成的加值或减值，亦指属性值的一般加值。

闪避调整值：通常为加值。利用体能躲避攻击或其它不良效果，以造成防御等级加值。法术或魔法物品无法造成闪避加值。任何抵消敏捷加值的情况或效果（穿戴盔甲除外）也同时抵消人物的闪避加值。闪避加值可以互相累加。

偏斜调整值：通常为加值。通过偏转攻击劲道，增加防守者的防御等级。

能力调整值：通常为加值。可改善人物在特定工作的表现。适用于攻击检定、豁免检定、技能检定或其它等级与技能等级相关的检定。不适用于属性检定、先攻权检定等。

共效调整值：通常为加值。两种相关技能互补所造成的优势。

体型变化调整值：因魔法改变生物体型，使力量发生调整（有时是针对体质）。体型增大会产生加值，体型缩小则产生减值。

防具加值：穿戴防具后，防御等级就会有防具加值，又分

为盔甲加值与盾牌加值。

盔甲加值：穿戴盔甲后，防御等级就会有盔甲加值。某些法术、魔法效应和物品也能造成相同效果。盔甲加值可以与天生防御加值和盾牌加值累加。法术和魔法物品的防御加值，通常会在受术者身旁造出隐形的防护力场。

盾牌加值：使用盾牌后，防御等级就会有盾牌加值。

天生防御加值：由生物天赋的硬皮，鳞藏、法术、魔法物品或使表皮硬化的魔法效应，而造成的防御等级加值。

基本攻击加值：基本攻击加值和人物的职业与等级息息相关。人物的职业不同，基本攻击加值的提升速率也不同。当基本攻击加值达到+6，人物便可进行两次攻击；达到+11，便可进行三次攻击；达到+16，便可进行四次攻击。对兼职人物而言，从各职业获得的基本攻击加值可以累加。

基本豁免加值：基本豁免加值与人物职业和等级息息相关。人物的职业不同，基本豁免加值的提升速率也不同。

法术：可施展的魔法效果，分为奥术与神术，并有八个魔法学派：防护系、咒法系、预言系、附魔系、幻术系、塑能系、死灵系与变化系，其下又有子学派。

法术位：施法者心中每日可以承载特定法术等级的“空间”。准备法术时，施法者必须将法术充于法术位中，但可留下一些法术位晚一点再准备。施法者可以将高等级法术位填入较低等级的法术。

奥术：直接操纵神秘能量的法术。吟游诗人、术士和法师可以施展秘法术。

神术：以信仰或神祉为力量来源的法术。牧师、德鲁伊、圣武士和巡林客可以施展圣法术。

领域：魔法或神祇力量的特性，包含：风、动物、混乱、死亡、破坏、土、邪恶、火、善良、医疗、知识、秩序、机运、魔法、植物、保护、力量、太阳、旅行、诡术、战争、水。每个领域都有其对应的领域法术与神授力量。

领域法术：神术分属于各种领域法术。在一天之内，除了正常的法术施展数量，牧师在每个法术等级可以多施展一个所属的领域法术。领域法术不能利用自发施法替换成治疗伤害法术或造成伤害法术。

法术等级：法术力量的强弱分级，由零级、一级到九级。

零级法术：等级最低的法术。施奥术者通常称自己的零级法术为戏法，施神术者则自称为祷念。

正能量：来自正能量界的能量。一般正能量会治疗活物并伤害不死生物。

负能量：来自负能量界的能量。一般负能量会治疗不死生物并伤害活物。

治疗伤害法术：法术名称中有“治疗”与“伤害”一词的法术，例如“治疗致命伤”、“治疗轻伤”、“治疗微伤”、“治疗中度伤”、“治疗重伤”。

造成伤害法术：法术名称中有“造成”与“伤害”一词的法术，例如“造成致命伤”、“造成轻伤”、“造成微伤”、“造成中度伤”、“造成重伤”。

施法：运用语言、手势或特殊材料引发法术的魔法能量。在一定时间内，施法者必须集中精神不受干扰。若受到干扰，施法者必须通过专注检定，否则便施法失败。

专注检定：一种技能检定，用以决定周遭环境是否干扰到施法。

法术准备：在施法前事先进行的步骤。施法者通常会事先完成法术的前几个或最长的步骤，等到真的要施展时，只要完成剩下的步骤即可。准备好的法术只能施展一次。术士和吟游诗人不需准备法术。

自发施法：牧师的特殊能力，可以将事先准备好的法术临时转换成治疗伤害法术或造成伤害法术，即使他事前并未准备该类法术也可以。

施法者等级：一般施法者等级等于施法者的职业等级。

施法者等级检定：掷二十面骰，再加上对应职业的施法者等级。若结果大于或等于难度等级，检定就算成功。若为针对法术抗力所做的检定，则以法术抗力取代难度等级。

施法时间：施展法术所需时间。单动作法术的施法时间相当于标准动作。施法时间为一整轮的法术则相当于整轮行动。若施法时间超过一轮，则施法时间内每一轮都算整轮行动。

法术功效：同一法术可造成的不同效果，施法者在施法时可指定要使用何种法术功效。

单动作法术：施法时间为一个动作的法术。法术说明中“施法时间”一栏会标示为“单动作”。

效果线：界定法术效应范围且未受阻碍的直线。

禁制学派：对每个魔法学派而言，禁制学派为其对立或不兼容的学派。

解除魔法：抵消、压制或移除某一生物、物品或区域中的一个或多个现存法术或其它效应。

法术抗力：对法术的特殊防御能力。如果你的法术受到对方的法术抗力所阻碍，你便需进行施法者等级检定，检定结果若大于或等于受术者对该法术的法术抗力，法术才能产生效果。换言之，受术者的法术抗力就像是使用魔法战斗时的防御等级一样。法术说明中“法术抗力”一栏，会标示该法术是否受法术抗力影响。

反制法术：当对方施法时，你可以使用相同或相对的法术，阻碍他的法术能量。只要法术名称相同，不论是属于奥术或神术，都可以反制。

压制魔法：使魔法效果停止作用，但并未将其除去。当压制结束，若魔法效果持续时间未终止，便会再起作用。

魔法物品：附有魔法效果的物品。

储有法术物品：储有施法步骤已部分完成的魔法物品（通常是卷轴），施法者只要完成后续动作（如念咒）即可触发。使用者的职业等级必须高到能够施展该等级的法术，否则会有一定的法术失败几率。使用储有法术物品属于标准动作，会引发借机攻击。

即发法术物品：可产生法术效果的魔法物品（如魔杖）。只要施法者的职业法术列表中有某法术，即使还未习得该法术，仍可使用具有该法术效果的即发法术物品，但使用前需

Dungeons & Dragons

先确定物品中的法术为何。使用即发法术物品属于标准动作，不会引发借机攻击。

即效物品：可利用一般使用物品的方式激活效果的魔法物品（如药水）。使用者无需事先知道其效用，当穿戴或使用时，其效果自动发生。

指令物品：使用者必须说出特定词汇才能发生功用的魔法物品。激活指令物品不必集中注意力，也不会引发机会攻击。

精制品：极为精巧的制品。若为武器，攻击检定通常可拥有+1加值。若为盔甲，则通常可使盔甲检定减值减少1。若为工具，则相关技能检定可有+2加值。精制武器对攻击检定的加值不可与增强加值累加。

射程单位：使用远程武器攻击时，在射程单位内的目标时不会受到减值。当距离每增加一个射程单位，攻击者的远程攻击检定便受-2减值。投掷类武器最远只能攻击五个射程单位的目标，射击类武器为十个射程单位。

生物类别：生物类别分为：异怪、动物、兽类、构装生物、晶体生物、龙、元素生物、精类生物、巨人、类人生物、魔法兽、人形怪物、泥形怪物、异界生物、植物、变形生物、不死生物、虫类生物。详细说明请参考《怪物图鉴》。

实体生物：具有实际形体的生物。

虚体生物：没有实际形体的生物。虚体生物只能被其它虚体生物、+1或更强的武器、法术、类法术能力效果与超自然能力效果所伤害。他们对于所有非魔法攻击形式都免疫，也不会被正常的火焰、自然的寒冷与现实中的强酸所伤。即使被法术、魔法效果或魔法武器击中，虚体生物也有50%几率不受实体攻击影响。除此之外，因为虚体生物没有致命弱点，游荡者无法对其施展“偷袭”。虚体生物没有天生防御加值，但拥有偏斜加值，此偏斜加值等于其魅力调整值或+1，取二者中较大者。虚体生物可以自由穿越任何物体，但无法穿越力场效果。因此，受到虚体生物攻击时，天生防御加值、盔甲加值和盾牌加值都无效，但偏斜加值和力场效果则可正常作用。虚体生物移动时寂静无声，因此除非故意发出声响，否则“聆听”技能无法察觉虚体生物。

活物：除了不死生物和构装生物以外的生物类别。

灵体：灵体存在于灵界。物质界的生物看不到也触不到灵体生物，但灵界生物可触得到灵体生物。灵体生物可自由往任何方向移动（包括上下，但速度减半）。因为没有实体，所以灵体可以穿越实质物体，包含生物。灵体生物可以明确听见看见物质界，视野与听力范围为60英尺，但影像看起来朦胧不清。物质界的力场性质魔法效果可延伸至灵界，反之则否。

魔宠：某些施法者的伙伴与仆人。通常看起来像小动物，但却是带有魔力且强壮聪明的魔法兽。

生命骰：决定生物总生命值的掷骰，意义等同于人物等级。

特异能力：不带魔法的特殊能力。

类法术能力：类似法术效果的特殊能力，通常其效果与同名法术相同。

超自然能力：带有魔法的特殊能力，但法术抗力、法术反制都对超自然能力无效。超自然能力效果的持续时间若非立即，便可被法术解除。在魔法被压制或阻绝的区域中，也无法使用。

原属界域：生物原应居留的界域。

实存界：泛指所有可藉由法术、类法术能力、魔法物品或特定生物而到达的空间，包括：星界、灵界、内层界、外层界、幽影界与其它界域。“正常”的世界位于物质界。

星界：空旷、无重力的界域。星界连结所有的实存界，是各界域往来的通道。某些法术可以连结星界。

灵界：和物质界平行的灰色朦胧界域。灵界生物可以看到并听到物质界发生的事，反之则否。物质界发出的力场性质魔法可以影响灵界，反之则否。

内层界：构成实在事物的基础界域，包括元素界和正、负能量界。

外层界：人死后灵魂所去的地方。这些界域居住许多强大存在，如恶魔、魔鬼与神祇。各外层界的性质会随统御者的阵营而有所不同。

幽影界：散布于物质界内的界域。在物质界可以经由阴影操控或进入幽影界。幽影类法术便是运用此界域内的质素。

物质界：“正常”的实存界。

正能量界：内层界之一，正能量的来源。

负能量界：内层界之一，负能量的来源。

DUNGEONS & DRAGONS

索引

(生命值)时效性增加 Effective(Hit Point)Increase 136
5 英尺移动 5-Foot Step 133,136
奥术 Arcane Spell 160
奥术失效 Arcane Spell Failure 55,109,252
奥术与防具 Arcane Spell And Armor 55
绊摔 Trip 145
倍数伤害 Multiple Damage 125
倍速移动 Double Move 132
本职技能 Class Skill 24,25
本职技能最高级数 Class Skill Max Ranks 24
必然命中 Automatic Hit 129
必然失手 Automatic Miss 129
标准动作 Standard Action 127
濒死 Dying 135
不死生物 Undead 145,146
不相信 Disbelief 164
部分动作 Partial Action 127,133
长型武器 Reach Weapon 104,128,137
超魔专长 Metamagic Feat 80
超重 Encumbered 147
超自然能力 Supernatural Ability(Su) 132,164
闯越 Overrun 145
持续伤害 Continuous Damage 157
持续时间 Duration 157
冲刺 Charge 129
冲撞 Bull Rush 142
储有法术物品 Spell Completion Item 132
措手不及 Flat-Footed 126
单动作法术 1-Action Spell 80
单手持用武器 One-Handed Weapon 101
当前生命值 Current Hit Points 135
等级不平衡 Uneven Levels 58
等级平衡 Even Levels 58
定身 Held 139
对抗检定 Opposed Check 60,61
盾牌加值 Shield Bonus 108,125
多重攻击 Multiple Attack 130
额外法术 Bonus Spells 11
法术 Spell 165
法术成分 Components 157
法术共享 Share Spells 53
法术抗力 Spell Resistance(Sr) 156
法术链 Spell Chain 165
法术失效 Spell Failure 158
法术书 Spellbook 55,160
法术位 Spell Slot 154
反射检定 Reflex Save 126
反胃 Nauseated 236,297
反制 Counter 80
反制法术 Counterspell 158
防具检定 Armor Check 108
防御等级 Armor Class(AC) 123
防御式攻击 Fighting Defensively 130
俯卧 Prone 138
负能量 Negative Energy 145,146
负重量 Encumbrance 147
负重能力 Carrying Capacity 147
副手 Off Hand 125
感知 Wisdom 11
各职业的神祇 Deities By Class 98
各种族的神祇 Deities By Race 98
攻击加值 Attack Bonus 24,128
攻击检定 Attack Roll 128,133
共效加值 Synergy Bonus 66
鼓舞不死生物 Bolster Undead 152
关键属性 Key Ability 67
黑暗视觉 Darkvision 16,21,150
慌乱 Panicked 228
恍惚 Staggered 141
回神 Refocus 140
昏暗视觉 Low-Light Vision 150
昏迷 Unconscious 135,141
混乱善良 Chaotic Good 93
混乱邪恶 Chaotic Evil 94
混乱中立 Chaotic Neutral 93
豁免检定 Saving Throw(Save) 126
豁免检定难度等级 Saving Throw Dc 126
基本攻击加值 Base Attack Bonus 24,124
基本豁免加值 Base Save Bonus 24,126
基本速度 Base Speed 15,16,18,19,20,21,22

即发法术物品 Spell Trigger Item 132
即时动作 Free Action 127
即效物品 Use-Activated Item 132
技能 Skill 59
暗语沟通 Innuendo 72
扒窃 Pick Pocket 74
鉴识法术 Spellcraft 76
表演 Perform 73
察言观色 Sense Motive 76
读唇 Read Lips 74
躲藏 Hide 71
方向感 Intuit Direction 72
估价 Appraise 65
滚翻 Tumble 77
唬骗 Bluff 66
交涉 Diplomacy 69
解除装置 Disable Device 69
开锁 Open Lock 73
理解动物 Animal Empathy 65
炼金术 Alchemy 65
聆听 Listen 73
攀爬 Climb 67
平衡 Balance 66
骑术 Ride 74
潜行 Move Silently 73
绳技 Use Rope 78
使用魔法装置 Use Magic Device 77
手艺 Craft 68
搜集信息 Gather Information 70
搜索 Search 75
探知 Scry 75
跳跃 Jump 72
脱逃 Escape Artist 70
威吓 Intimidate 72
伪造文书 Forgery 70
文书解读 Decipher Script 68
驯养动物 Handle Animal 70
野外求生 Wilderness Lore 78
医疗 Heal 71
易容 Disguise 69

游泳	Swim	77
语言	Speak Language	76
侦察	Spot	77
知识	Knowledge	73
专业	Profession	74
专注	Concentration	67
技能点数	Skill Points	61
技能调整值	Skill Modifier	59
技能共效	Skill Synergy	64
技能级数	Skill Rank	60
技能检定	Skill Check	61,63
夹击	Flank	27,136
兼职	Multiclass	23,58
接触攻击	Touch Attack	125,131
解除魔法检定	Dispel Check	220
借机攻击	Attack Of Opportunity	128
近战攻击	Melee Attack	128
近战攻击加值	Melee Attack Bonus	124
近战攻击检定	Melee Attack Roll	124
近战接触攻击	Melee Touch Attack	131
近战武器	Melee Weapon	100
禁制学派	Prohibited School	56
经验值	Experience Point(XP)	150
精制品	Masterwork	68
纠缠	Entangled	105,143,158
巨创	Massive Damage	135
距离	Range	154
距离减值	Range Penalty	124
绝对中立	Neutral(N)	93
抗力加值	Resistance Bonus	159
跨职技能	Cross-Class Skill	24
跨职技能最高级数	Cross-Class Skill Max Ranks	24
盔甲加值	Armor Bonus	108
困惑	Confused	207
类法术能力	Spell-Like Ability(Sp)	132,164
累加	Stack	159
力量	Strength	10
力量调整值	Strength Modifiers	124
零级法术	0-Level Spell	165,168,177,181
领域	Domain	33
保护	Protection	33
动物	Animal	33
风	Air	33
诡术	Trickery	33
混乱	Chaos	33
火	Fire	33
机运	Luck	33
力量	Strength	33
旅行	Travel	33
魔法	Magic	33
破坏	Destruction	33
善良	Good	33
水	Water	33
死亡	Death	33
太阳	Sun	33
土	Earth	33
邪恶	Evil	33
医疗	Healing	33
战争	War	33
知识	Knowledge	33
植物	Plant	33
秩序	Law	33

领域法术	Domain Spell	33
龙息	Dragon Breath	126
陆上移动速度	Overland Speed	149
轮	Round	127
麻痹	Paralyzed	198
冒险装备	Adventuring Gear	111,112
每日法术数量	Spells Per Day	51,54
魅力	Charisma	11
面宽	Face	138
敏捷	Dexterity	10
敏捷调整值	Dexterity Modifier	124
命令不死生物	Command Undead	146
魔宠	Familiar	52,53
魔法图阵	Diagram	163
魔法学派	Schools Of Magic	56,162
变化系	Transmutation	56,163
防护系	Abjuration(Abjur)	56,162
附魔系	Enchantment(Ench)	56,163
共通	Univ	56
幻术系	Illusion(Ilus)	56,163
死灵系	Necromancy(Necro)	56,163
塑能系	Evocation(Evoc)	56,163
预言系	Divination(Div)	56,163
咒法系	Conjuration(Conj)	56,162
目盲	Blinded	199
目眩	Dazzled	232
难度等级	Difficulty Class(DC)	60
能力加值	Competence Bonus	30
能量攻击	Energy Attack	142
能量吸取	Energy Drain	126
年龄	Age	96
喷吐攻击	Breath Weapon	126
疲乏	Fatigued	109
偏斜加值	Deflection Bonus	125
破门	Breaking Open Doors	64
骑乘战斗	Mounted Combat	144,145
起始套组	Starting Package	26,99
起始整轮动作	Start Full-Round Action	133
气	Ki	41
前职业	Ex Members	26
强韧检定	Fortitude Save	126
强行军	Forced March	149
擒抱	Grapple	143
擒抱检定	Grapple Check	143
轻型武器	Light Weapon	101
情感连结	Empathic Link	53
区域型法术	Area Spell	155
驱散检定	Turning Check	146
驱散伤害	Turning Damage	146
取 10	Take 10	64
取 20	Take 20	64
全力攻击动作	Full Attack Action	130
闪避加值	Dodge Bonus	125
伤害加骰	Bonus Damage Dice	101
伤害类别	Damage Type	101
伤害掷骰	Damage Roll	129
射程单位	Range Increment	101
射击类武器	Projectile Weapon	101
射线	Ray	160
神赋力量	Granted Power	33
神祗	Deity	33,94

艾罗娜，森林女神	Ehlonna	95
博卡布，魔法之神	Boccob	95
厄瑞斯努，杀戮之神	Erythnul	95
法兰恩，道路之神	Fharlanghn	95
格乌什，兽人之神	Gruumsh	95
海克斯托，暴虐之王	Hextor	95
海若尼斯，勇者之神	Heironeous	95
加尔闪金，侏儒之神	Garl Glittergold	95
柯瑞隆·拉瑞斯安，精灵之神	Corellon Larethian	95
寇德，力量之神	Kord	95
摩拉丁，矮人之神	Moradin	95
奈落，死亡之神	Nerull	96
欧拜·亥，自然之神	Obad-Hai	96
培罗，太阳神	Pelor	96
圣·库斯伯特，惩罚之神	St.Cuthbert	96
维婕丝，死亡与魔法女神	Wee Jas	96
维克那，私秘之神	Vecna	96
渥利达马拉，游荡者之神	Olidammara	96
悠达拉，半身人女神	Yondalla	96
神术	Divine Spell	162
升级	Level Up	58
生命骰	Hit Dice(HD)	25
生命值	Hit Points	125,133
生物类别	Creature Type	148
失手几率	Miss Chance	139
施法时间	Casting Times	131,154
施法者等级	Caster Level	158
施法者等级检定	Caster Level Check	64
施展法术	Cast A Spell	131
石化	Petrification	126
视界	Line Of Sight	128
守序善良	Lawful Good(LG)	93
守序邪恶	Lawful Evil(LE)	93
守序中立	Lawful Neutral(LN)	93
双手持用武器	Two-Handed Weapon	101
双头武器	Double Weapon	101,107
死亡	Dead	134
搜索检定	Search Checks	75
速度	Speed	126
瘫痪	Disabled	135
特殊专长	Special Feat	80
特异能力	Extraordinary Ability(Ex)	132,164
体型	Size	125
超大型	Huge	125
超巨型	Colossal	125
超微型	Fine	125
超小型	Tiny	125
大型	Large	125
巨型	Gargantuan	125
微型	Diminutive	125
小型	Small	125
中型	Medium-Size	125
体型调整值	Size Modifier	124,125
体质	Constitution	11
天赋职业	Favored Class	13,58
天生防御加值	Natural Armor Bonus	125
天生可触距离	Natural Reach	138
天生能力	Natural Ability	164
天生武器	Natural Weapon	146
跳跃检定	Jump Check	72
投炸武器	Grenadelike Weapon	119,144

投掷类武器	Thrown Weapon	101
突袭	Surprise	126
徒手攻击	Unarmed Attack	146
徒手击打	Unarmed Strike	40
外表特征	Vital Statistics	97
威胁	Threaten	130
威胁区域	Threatened Area	128
未受训技能检定	Untrained Skill Check	60,63
畏缩	Cowering	142
稳定	Stable	135
无助	Helpless	134,139
武器伤害	Weapon Damage	101
戏法	Cantrip	164
先攻权	Initiative	126
先攻权检定	Initiative Check	126
先决条件	Prerequisite	79
消耗经验值	XP Cost(XP)	157
小模型	Miniature	127
效果线	Line Of Effect	156
卸除武器	Disarm	143
性质描述	Descriptor	158
须受训	Trained Only	65
虚体	Incorporeal	200,246
学派专精	School Specialization	56
掩蔽	Cover	138,139
衣着	Clothing	116
移动	Movement	136,148
移动等效动作	Move-Equivalent Action	127
移动减值	Movement Penalty	149
已知法术	Known Spell	31
意志检定	Will Saving Throws	126
吟唱歌曲	Bard Music	29
隐蔽	Concealment	139
隐形	Invisible	138
硬度	Hardness	142
淤伤	Subdual Damage	141
语言	Speak Language	13,76
矮人语、矮人文	Dwarven	76
德鲁伊语、德鲁伊文	Druidic	76
地底通用语	Undercommon	76
风族语	Auran	76
火族语	Ignan	76
精灵语、精灵文	Elven	76
炼狱语、炼狱文	Infernal	76
龙语、龙文	Draconic	76
木族语	Sylvan	76
深渊语	Abyssal	76
水族语	Aquan	76
天界语、天界文	Celestial	76
通用语、通用文	Common	76
土族语	Terran	76
源起点	Points Of Origin	155
远程攻击	Ranged Attack	128
远程攻击检定	Ranged Attack Roll	124
远程接触攻击	Ranged Touch Attack	131
远程武器	Ranged Weapon	100
晕眩	Dazed	198
暂时生命值	Temporary Hit Points	135
造成伤害法术	Inflict Spell	33
增强加值	Enhancement Bonus	129
战术移动	Tactical Movement	136
阵营	Alignment	91

震慑	Stun	40
正能量	Positive Energy	146
职业	Class	23
德鲁伊	Druid(Drd)	35
法师	Wizards(Wiz)	53
牧师	Cleric(Clr)	31
圣武士	Paladin(Pal)	42
术士	Sorcerer(Sor)	50
武僧	Monk(Mnk)	39
巡林客	Ranger(Rgr)	45
野蛮人	Barbarian(Bbn)	26
吟游诗人	Bard(Brd)	28
游荡者	Rogues(Rog)	47
战士	Fighter(Ftr)	37
职业特性	Class Feature	26
暗示	Suggestion	30
百病不侵	Purity Of Body	41
拨挡飞箭	Deflect Arrows	41
不老身躯(德鲁伊)	Timeless Body	37
不老身躯(武僧)	Timeless Body(Monk)	42
抄录卷轴	Scribe Scroll	55
超凡入圣	Perfect Self	42
趁势攻击	Opportunist	49
斥喝不死生物	Rebuke Undead	34
穿林	Woodland Stride	36
动物伙伴	Animal Companion	36
斗气击	Ki Strike	41
遁术	Abundant Step	41
额外驱散(牧师)	Extra Turning (Cleric)	34
额外驱散(圣武士)	Extra Turning (Paladin)	44
额外语言(德鲁伊)	Bonus Language(Druid)	36
额外语言(牧师)	Bonus Language(Cleric)	34
额外专长(法师)	Bonus Feat (Wizard)	56
额外专长(战士)	Bonus Feat(Fighter)	38
法术熟稔	Spell Mastery	56
翻滚	Defensive Roll	49
反射闪避	Evasion	41
混元体	Wholeness Of Body	41
极速连击	Flurry Of Blows	41
技能熟稔	Skill Mastery	52
健步如飞	Fast Movement	27
金刚魂	Diamond Soul	41
金刚体	Diamond Body	41
精通反射闪避	Improved Evasion	41
精通双武器攻击	Improved Two-Weapon Fighting	47
精通阻绊	Improved Trip	41
抗自然诱惑	Resist Nature's Lure	37
空灵体	Empty Body	42
迷魂曲	Fascinate	30
魔宠(法师)	Familiar(Wizard)	55
魔宠(术士)	Familiar(Sorcerer)	52
破邪斩	Smite Evil	43
破咒曲	Countersong	30
千面万相	A Thousand Faces	37
轻身坠	Slow Fall	41
驱散不死生物(牧师)	Turn Undead(Cleric)	34
驱散不死生物(圣武士)	Turn Undead(Paladin)	43
伤害减免(武僧)	Damage Reduction(Monk)	42
伤害减免(野蛮人)	Damage Reduction(Barbarian)	27
神恩	Divine Grace	43
神佑	Divine Health	43
渗透劲	Quivering Palm	42
生物毒免疫	Venom Immunity	37
圣疗	Lay On Hands	43
宿敌	Favored Enemy	46
梯云纵	Leap Of The Clouds	41
提振技能	Inspire Competence	30
提振士气	Inspire Courage	30
提振战力	Inspire Greatness	30
天语通	Tongue Of Sun And Moon	42
偷袭	Sneak Attack	48
徒手击打	Unarmed Strike	40
文盲	Illiteracy	27
无踪步	Trackless Step	37
武器专精	Weapon Specialization	38
心如止水	Still Mind	41
心智灵活	Slippery Mind	50
行为守则	Code Of Conduct	44
学派专精	School Specialization	56
要害攻击	Crippling Strike	49
野蛮人狂暴	Barbarian Rage	27
移除疾病	Remove Disease	43
逸闻知识	Bardic Knowledge	30
吟唱	Bardic Music	29
勇气圣光	Aura Of Courage	43
侦测邪恶	Detect Evil	43
震慑破	Stunning Attack	41
直觉闪避(野蛮人)	Uncanny Dodge(Barbarian)	27
直觉闪避(游荡者)	Uncanny Dodge(Rogue)	49
专用坐骑	Special Mount	44
追迹	Track	46
自发施法	Spontaneous Casting	33
自然变身	Wild Shape	37
自然智识	Nature Sense	36
指令物品	Command Word Item	132
治疗伤害法术	Cure Spell	33
致命一击	Coup De Grace	139
智力	Intelligence	11
中立善良	Neutral Good(NG)	93
中立邪恶	Neutral Evil(NE)	94
种族	Race	13
种族加值	Racial Bonus	14,17,18,19,22
种族属性修正值	Racial Ability Adjustment	13
重击	Critical Hit	101,129
重击倍数	Critical Multipliers	129
重击检定	Critical Roll	124
重击威胁	Threat	129
重击威胁范围	Threat Range	129
重掷	Rerolling	10
属性	Ability	7
属性调整值	Ability Modifier	9,24,59
属性检定	Ability Check	64
属性伤害	Ability Damage	12,125
属性提升	Ability Increase	24
属性吸取	Ability Drain	135
属性与施法者	Ability And Spellcasters	9
属性值	Ability Score	9
专长	Feat	79
拨挡飞箭	Deflect Arrows	84
抄录卷轴	Scribe Scroll	87
调制药水	Brew Potion	82
锻造戒指	Forge Ring	85
践踏	Trample	89

额外驱散	Extra Turning	85
法术穿透	Spell Penetration	88
法术定发	Still Spell	88
法术极效	Maximize Spell	86
法术默发	Silent Spell	88
法术强效	Empower Spell	84
法术升阶	Heighten Spell	85
法术熟稔	Spell Mastery	88
法术瞬发	Quicken Spell	87
法术延时	Extend Spell	84
法术增远	Enlarge Spell	84
飞跑	Run	87
奋力冲刺	Spirited Charge	88
钢铁意志	Iron Will	86
坚韧	Endurance	84
健壮	Toughness	89
近程射击	Point Blank Shot	87
精通绊摔	Improved Trip	85
精通冲撞	Improved Bull Rush	85
精通击破武器	Sunder	88
精通双武器攻击	Improved Two-Weapon Fighting	86
精通徒手击打	Improved Unarmed Strike	86
精通先攻	Improved Initiative	85
精通卸除武器	Improved Disarm	85
精通重击	Improved Critical	85
精准射击	Precise Shot	87
警觉	Alertness	82
快速反射	Lightning Reflexes	86
快速骑乘攻击	Ride-By Attack	87
快速射击	Rapid Shot	87
灵活移动	Mobility	87
领导力	Leadership	86
盲斗	Blind-Fight	82
猛力攻击	Power Attack	87
骑乘射击	Mounted Archery	87
骑乘战斗	Mounted Combat	87
强力顺势斩	Great Cleave	85
强韧加强	Great Fortitude	85
闪避	Dodge	84
擅长盾牌	Shield Proficiency	87
擅长简易武器	Simple Weapon Proficiency	88
擅长军用武器	Martial Weapon Proficiency	86
擅长盔甲(轻型)	Armor Proficiency(Light)	82
擅长盔甲(中型)	Armor Proficiency(Medium)	82
擅长盔甲(重型)	Armor Proficiency(Heavy)	82
擅长异种武器	Exotic Weapon Proficiency	84
实时备战	Quick Draw	87
双巧手	Ambidexterity	82
双武器攻击	Two-Weapon Fighting	89
顺势斩	Cleave	83
跳跃攻击	Spring Attack	88
武器娴熟	Weapon Finesse	89
武器专精	Weapon Specialization	89
旋风攻击	Whirlwind Attack	90
移动射击	Shot On The Run	88
寓守于攻	Expertise	84
远程射击	Far Shot	85
战斗反射	Combat Reflexes	83
战斗施法	Combat Casting	83
震慑拳	Stunning Fist	88
制造法杖	Craft Staff	83
制造令牌	Craft Rod	83
制造魔法武器及防具	craft Magi	83
制造魔杖	Craft Wand	83
制造奇物	Craft Wondrous Item	84
专攻法术	Spell Focus	88
专攻技能	Skill Focus	88
专攻武器	Weapon Focus	89
追踪	Track	89
专心防御	Total Defense	133
专职技能	Exclusive Skill	23,57
专注	Concentration	67,131,157
装备	Equipment	99
追随者	Follower	152
准备动作	Ready Action	140
子学派	Subschool	162
创造	Creation	163
呼唤	Calling	163
魅惑	Charm	163
魅影幻觉	Phantasm	164
五官幻觉	Glamer	163
胁迫	Compulsion	163
心灵幻觉	pattern	164
虚假幻觉	Figment	163
医疗	Healing	163
幽影幻觉	Shadow	164
召唤	Summoning	163
自发施法	Spontaneous Casting	33,162
宗教信仰	Religion	94
最大负重	Maximum Load	148
最大敏捷加值	Maximum Dex Bonus	108

Dungeons & Dragons

度量衡换算简表

长度与面积概算

	英里	码	英尺	英寸	平方英里	平方英尺
1/4	402 米	22.9 厘米	7.7 厘米	0.6 厘米	0.7 平方公里	232 平方厘米
1/3	531 米	30.5 厘米	10.2 厘米	0.8 厘米	0.9 平方公里	310 平方厘米
1/2	804 米	45.7 厘米	15.2 厘米	1.3 厘米	1.3 平方公里	464 平方厘米
2/3	1 公里	62 厘米	20.7 厘米	1.7 厘米	1.7 平方公里	630 平方厘米
3/4	1.2 公里	68.6 厘米	22.5 厘米	1.9 厘米	1.9 平方公里	697 平方厘米
1	1.6 公里	0.9 米	30.5 厘米	2.5 厘米	2.6 平方公里	929 平方厘米
2	3.2 公里	1.8 米	61 厘米	5.1 厘米	5.2 平方公里	0.19 平分米
3	4.8 公里	2.7 米	91.4 厘米	7.6 厘米	7.8 平方公里	0.28 平分米
4	6.4 公里	3.7 米	1.2 米	10.2 厘米	10.4 平方公里	0.37 平分米
5	8 公里	4.6 米	1.5 米	12.7 厘米	12.9 平方公里	0.46 平分米
6	9.6 公里	5.5 米	1.8 米	15.2 厘米	15.5 平方公里	0.56 平分米
7	11.2 公里	6.4 米	2.1 米	17.8 厘米	18.1 平方公里	0.65 平分米
8	12.8 公里	7.3 米	2.4 米	20.3 厘米	20.8 平方公里	0.74 平分米
9	14.4 公里	8.2 米	2.7 米	22.9 厘米	23.3 平方公里	0.84 平分米
10	16 公里	9.1 米	3 米	25.4 厘米	25.9 平方公里	0.93 平方米

1 英里 =1760 码、1 码 =3 英尺、1 英尺 =12 英寸。

重量与容积概算

	磅	盎司	加仑	品脱
1/4	113 克	7.1 克	946 毫升	118.3 毫升
1/3	151 克	9.4 克	1.3 升	157.7 毫升
1/2	227 克	14.2 克	1.9 升	236.6 毫升
2/3	307 克	19.2 克	2.6 升	320.7 毫升
3/4	340 克	21.3 克	2.8 升	354.9 毫升
1	454 克	28.3 克	3.8 升	473.2 毫升
2	0.9 公斤	56.7 克	7.6 升	946 毫升
3	1.4 公斤	85 克	11.4 升	1.4 升
4	1.8 公斤	113.3 克	15.1 升	1.9 升
5	2.3 公斤	141.7 克	18.9 升	2.4 升
6	2.7 公斤	170 克	22.7 升	2.8 升
7	3.2 公斤	198.4 克	26.5 升	3.3 升
8	3.6 公斤	226.8 克	30.3 升	3.8 升
9	4.1 公斤	255.1 克	34.1 升	4.3 升
10	4.5 公斤	283.5 克	37.9 升	4.7 升

1 吨 =2000 磅、1 磅 =16 盎司。

1 加仑 =8 品脱。1 毫升 =1 立方厘米。

Dungeons & Dragons